卡通漫画绘画技法

漫画技法提升版

(日) 川西干生 著
陈 庆译

演出技巧和
技法的提高

辽宁科学技术出版社

卡通漫画绘画技法

漫画技法提升版

（日）川西千生　著
陈　庆　译

演出技巧和技法的提高

辽宁科学技术出版社
·沈阳·

图书在版编目（CIP）数据

漫画技法提升版/（日）川西干生著；陈庆译. —沈阳：辽宁科学技术出版社，2006.6
（卡通漫画绘画技法）
ISBN 7-5381-4725-x

Ⅰ.漫··· Ⅱ.①川···②陈··· Ⅲ.漫画－技法（美术） Ⅳ.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第029510号

策划制作：北京书锦缘咨询有限公司（www.booklink.com.cn）
总 策 划：陈 庆
设计制作：杨 峰

漫画技法提升版

作　　者：（日）川西干生
译　　者：陈 庆
责任编辑：宋纯智

出版发行：辽宁科学技术出版社
（沈阳市和平区十一纬路25号　邮编：110003）
经　　销：各地新华书店

幅面尺寸：182mm × 258mm
印　　张：9.25
印　　数：1～10000
版　　次：2006年6月第1版
印　　次：2006年6月第1次印刷
印　　刷：恒美印务（番禺南沙）有限公司

定　　价：29.80元

卡通漫画绘画技法

漫画技法提升版

演出技巧和
技法的提高

嗯

嗯

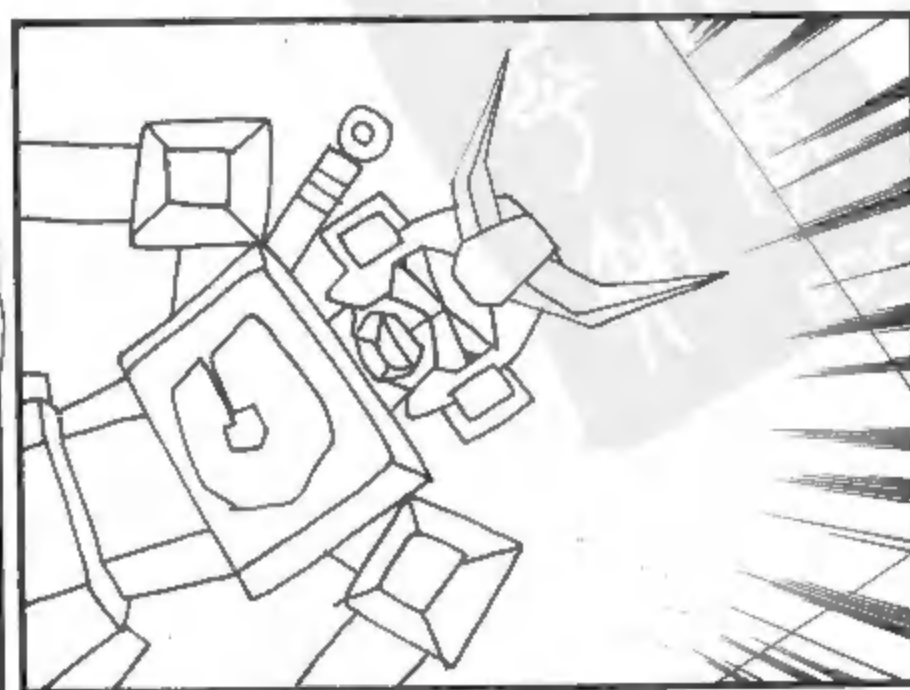
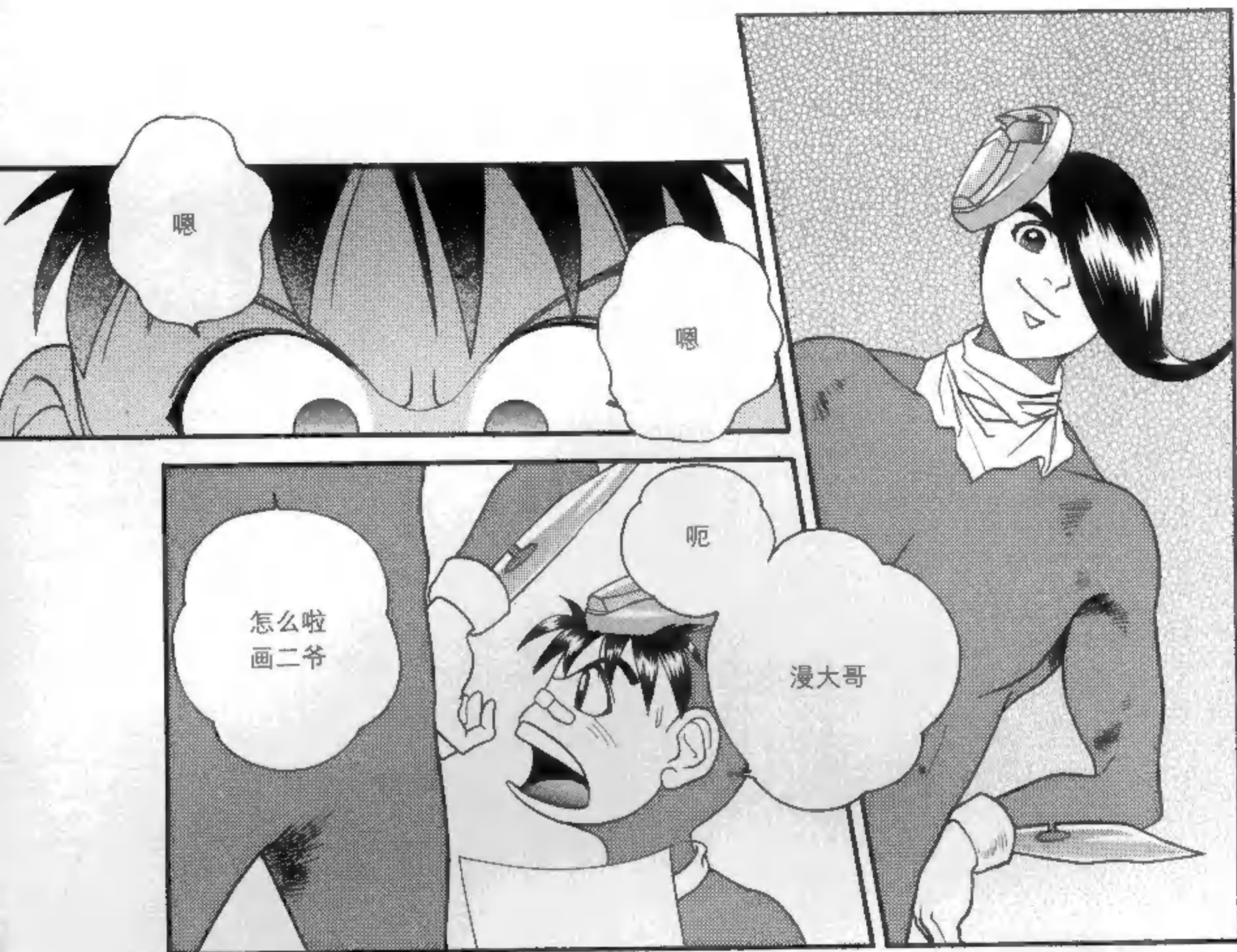
怎么啦
画二爷

呃

漫大哥

■,的确是差,但更主要的是你的画缺少表现力。

表……表现力

没……没有吗?

哎!

你说哪里表现力差啊?

哪里呀?

这样吧,
反过来问问你。

画这个机器人时,你脑海里是想着什么画的?

我想要广末凉子的

遥控车……
还有吃大碗面

不
不……
不是这些
……

对你画的东西,
你怎么想的?

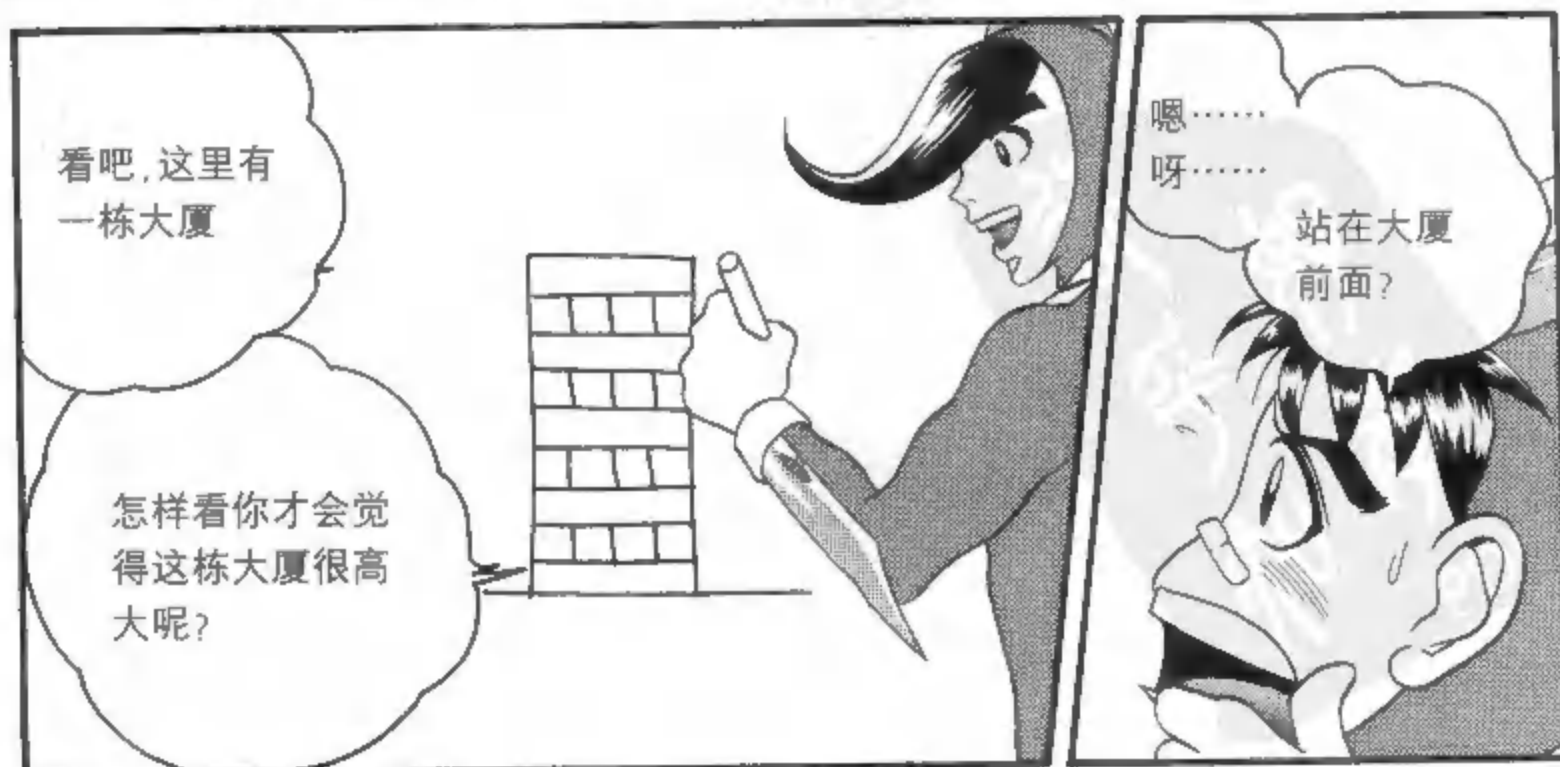
这……
这个嘛……

啾!!

什

什么也没
想……

渐渐要用大画幅营造场景了……
这样吧，
换个问法，这是什么样的机器人？
高大威猛！
沙沙
沙沙
这样吧……
沙沙
高大威猛
这个怎么样！！？

高大威猛!
哇!
不同凡响!
咦.为什么!?
为什么画得这
么超级呢?
来吧,
我教你!!
漫大哥
的漫画教室
看吧,这里有
一栋大厦
怎样看你才会觉
得这栋大厦很高
大呢?
嗯……
呀……
站在大厦
前面?

对啦，

视点和大厦的距离越近，看起来越大。

说下去，用怎样的角度看好呢？

呃……
这样抬头看……

啊……
明白了！

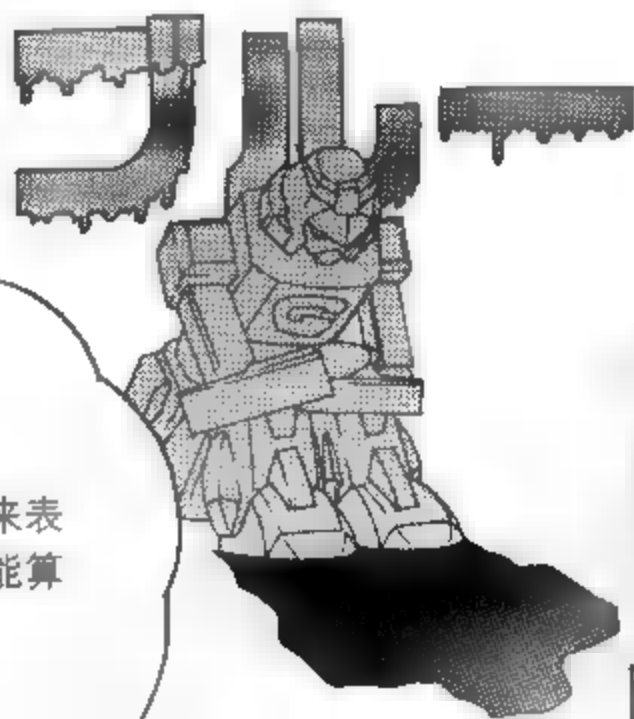
也就是我自己……

哈！像是开窍了……

按照观察大厦的视点

画出来就行了

由此可知，漫画重要的一点就是：

物体形象的表现力！

フルーグレイト
角色不能够仅仅依靠台词来表现其形象。
不通过绘画来表现形象绝不能算是漫画！
那么就教我
表现力吧！
漫画当然讲技法，
但如果缺乏发挥这种技术的表现力也是不行的
简单一句就是让我教给你嘛。
哎，求求你啦。
恩人，菩萨
我的大哥！！

混蛋！
变态！！
那么开始教你表
现的窍门吧。
以前不见你求
过我啊。
啊
呀
咦！？
噢
不过想高大威猛。
真是
莫名其妙
……
わあああ

目录

序

本书是专为那些十分喜爱画漫画，并要求提高漫画的表现能力的读者而写的。

漫画当然要懂得画出个别的角色，画出背景及其他东西，下笔前就要构思好故事情节等等，但还很重要的是，在画稿纸上分出画幅，然后该怎样在画幅内进行表现呢?

所谓表现，跟制作电影一样，包括角色的表现，画面的表现，场景的表现以及声音的表现等。漫画是一门综合的艺术。

本书是这方面题材的新优版，从头到尾都是制作故事漫画所必须的各种窍门和建议，肯定能提高您的漫画表现能力。

第1章

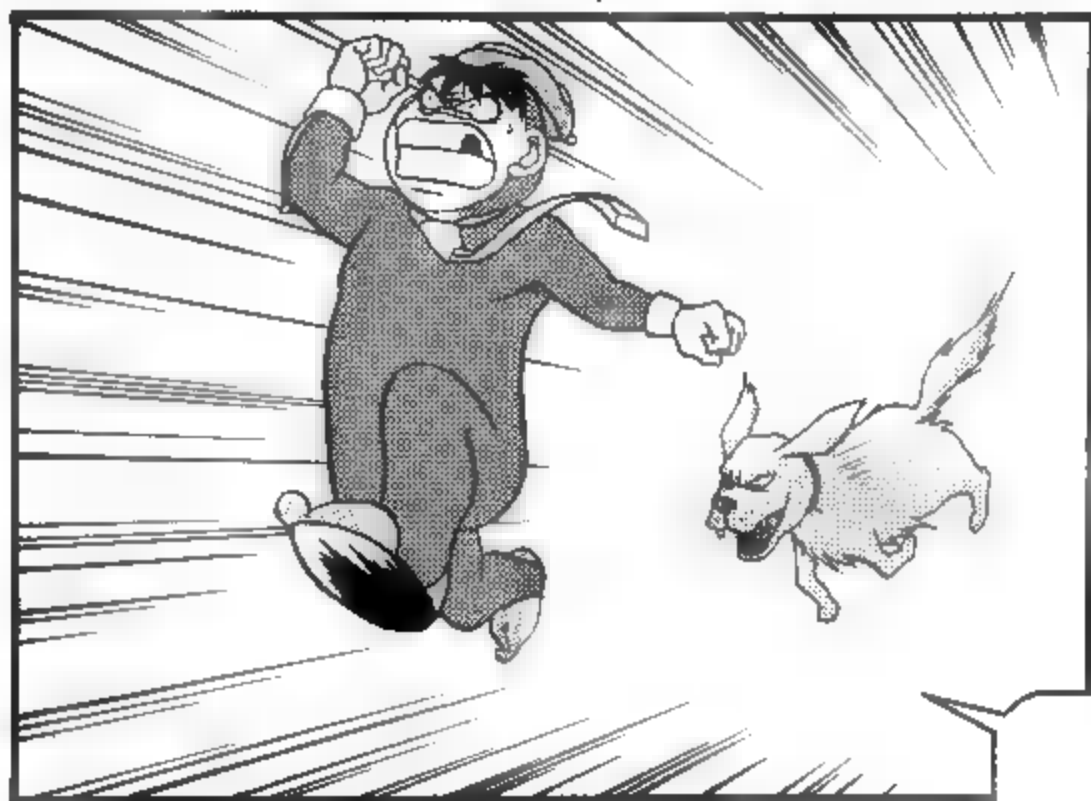
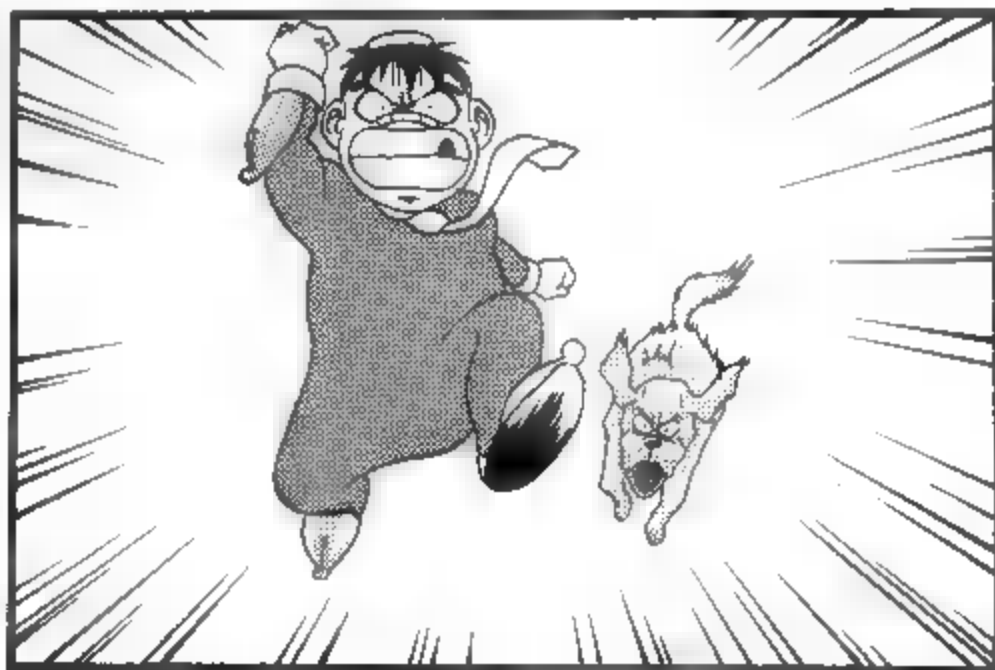
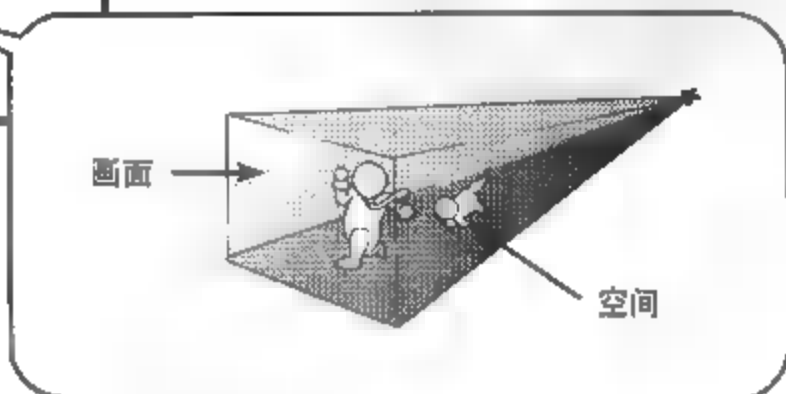
漫画的表现基础

以前，漫画是一种形象符号般的夸张变形的简单的图画组合。画幅中的画是平面性的，画面组合也很图式化。

但是，现在......

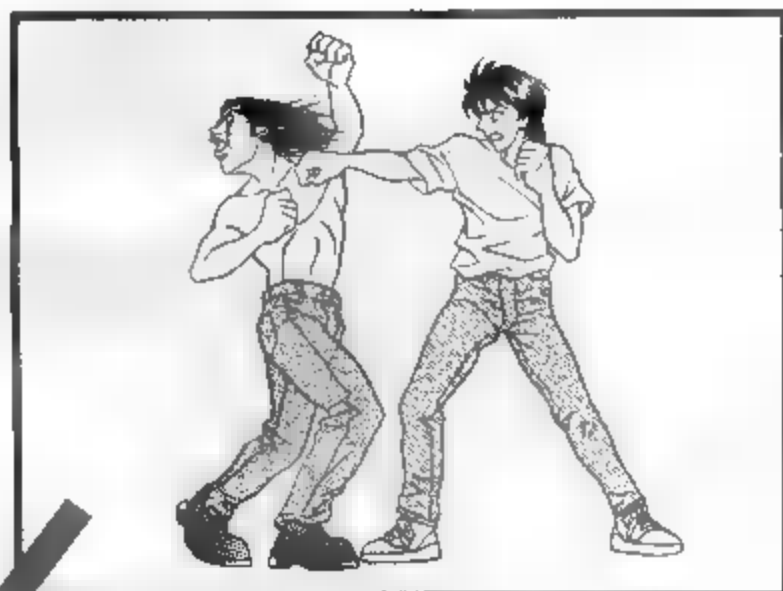
漫画的格局已有了显著的进步，写实的、高水准表达技巧的作品占了一大半。

为了达到这样的要求，重要因素是漫画框幅必须具有让角色自由活动的空间，扩大表达的范围。这个空间是画面构图所赋予的。

右图的场景，也是预先设定的画面效果所致，如果按照下图的构图设计的话，画面就有了空间效果。这样角色就可以在画框内自由活动，制作出有广泛表现力，有魅力的画面。

只改构图，角色与追赶上来的狗的距离感清晰，更有利地表现了角色的紧张感。

1. 好的构图使角色有动感

“决定试画动作的场景时，总觉得感染力不足……”

“虽然果断地使用了大画幅，但总是觉得缺少一种震撼力……”

类似的多次修改仍不能画出头脑中的画面的种种情况并不少见。

这是因为，头脑中捕捉的画面多是“整体像”，而还未建立设定画面的构图的缘故。

构图时画面元素的组织。只有设计好画面的构图，角色才可以在画框的空间内自由自在地活动

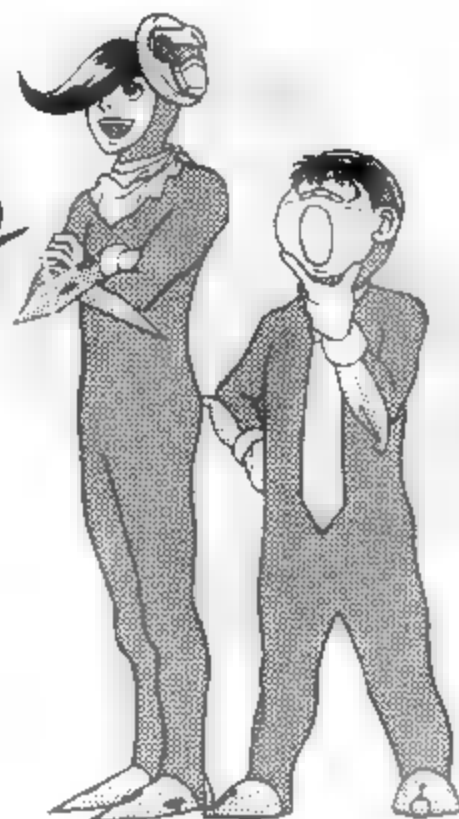
试比较上图和下图。下图的画正是利用构图而产生了感染力。因此在构图上下工夫的话，画面就变得有说服力了，作品也变得非常有魅力。

活用构图

图1

这样的构图在图画上并没有什么特别不妥，但是若将构图稍微改变一下，角色的惊恐可能会表达得更为突出。

试试将图2的骨架线做不平衡的安排(图3)。

图2

首先在图1中用两条线作为构图的骨架线(图2)。

通过这样分解，可把握图2在画框里的平衡。

重新安排图3的角色，效果更加突出(图4)。

图3

图4
角色的构图对画框取不平衡的角度
表现角色因惊恐而歪倒，形象更具震撼力。
啊！？
你.
从明天起不要来公司了！
你……
你……
震
震惊呀
身体为什么歪了？
如果把这个效果放到一系列画框中，更见效果。
场景的重点一定要处理得有力。

借……
借光……
让我过

啊喔喔

咔嚓

↑这种构图的效果在动作场面尤为明显，进一步强调了画面的活跃感。

2. 好的构图能营造空间

侧面图　　正面图

角色为了达到重大的目标，需要克服眼前出现的重要障碍，朝着高潮，在情节中狭小的地方来回活动。

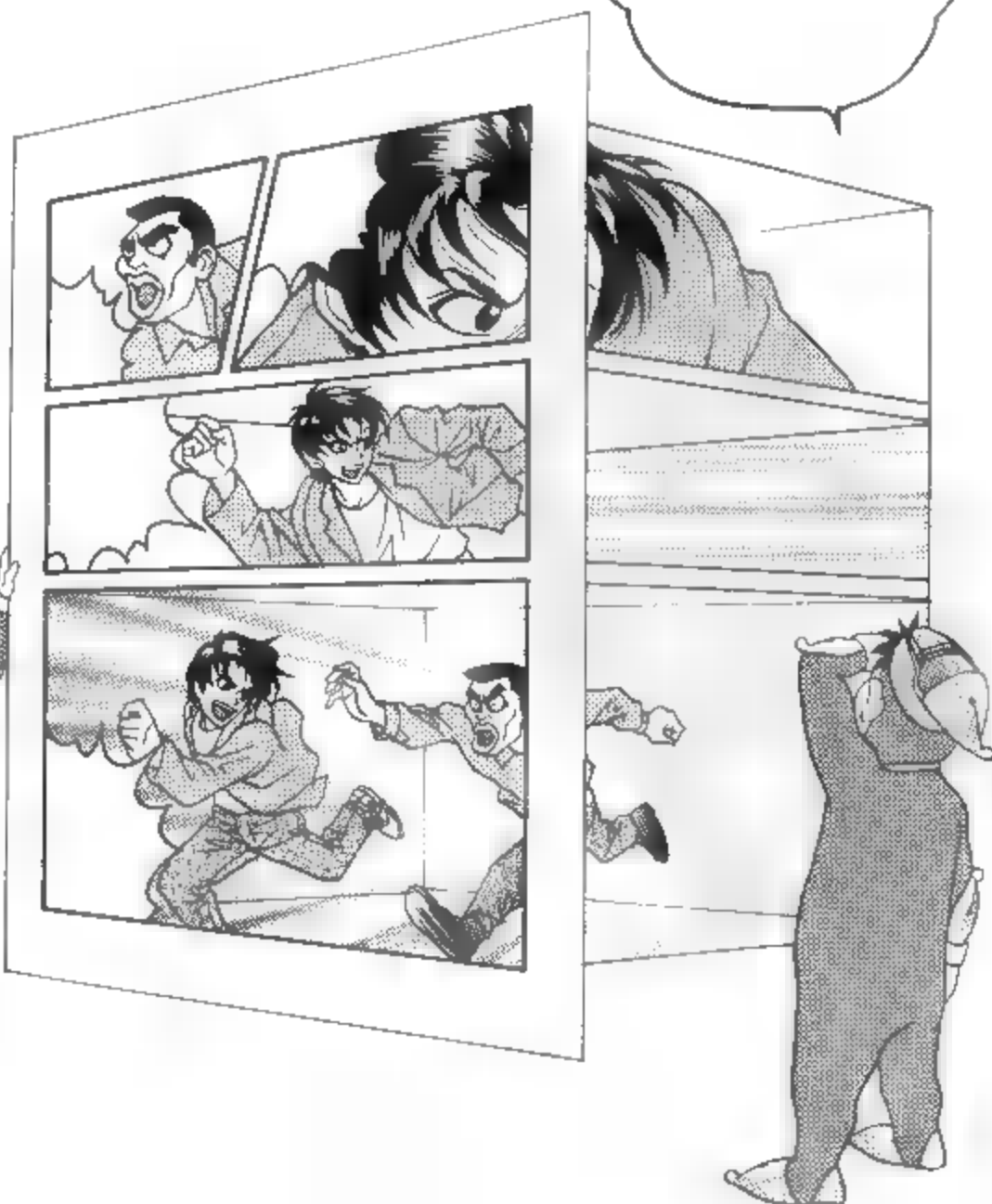
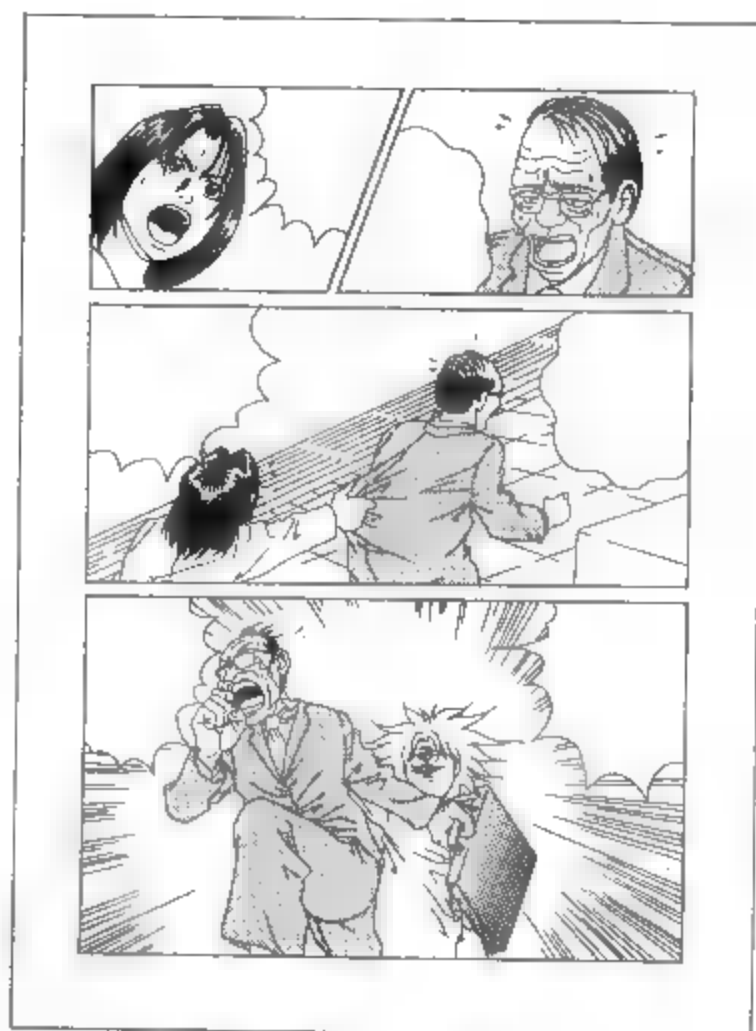
而这里正是表现角色的活动和状况变化的舞台。这个舞台指的是角色所处的背景。

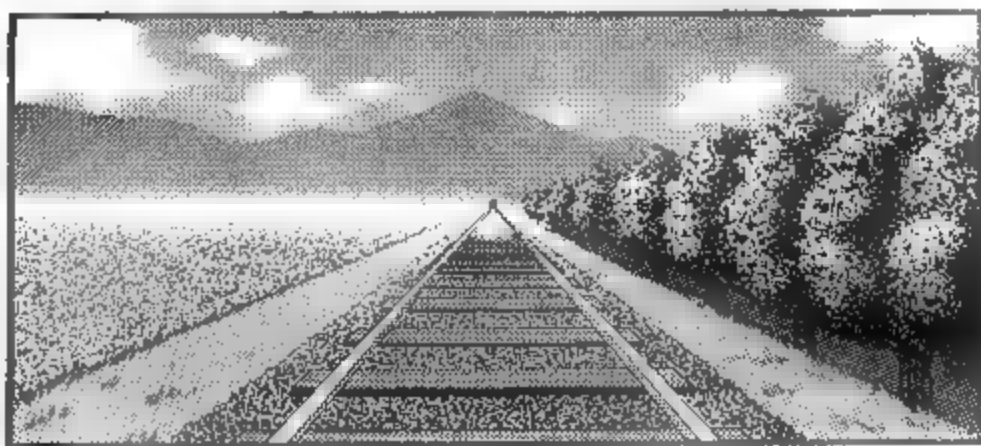
但是，这个舞台不仅仅是简单地给角色背后加点什么，而是必须营造出角色自由活动的空间。

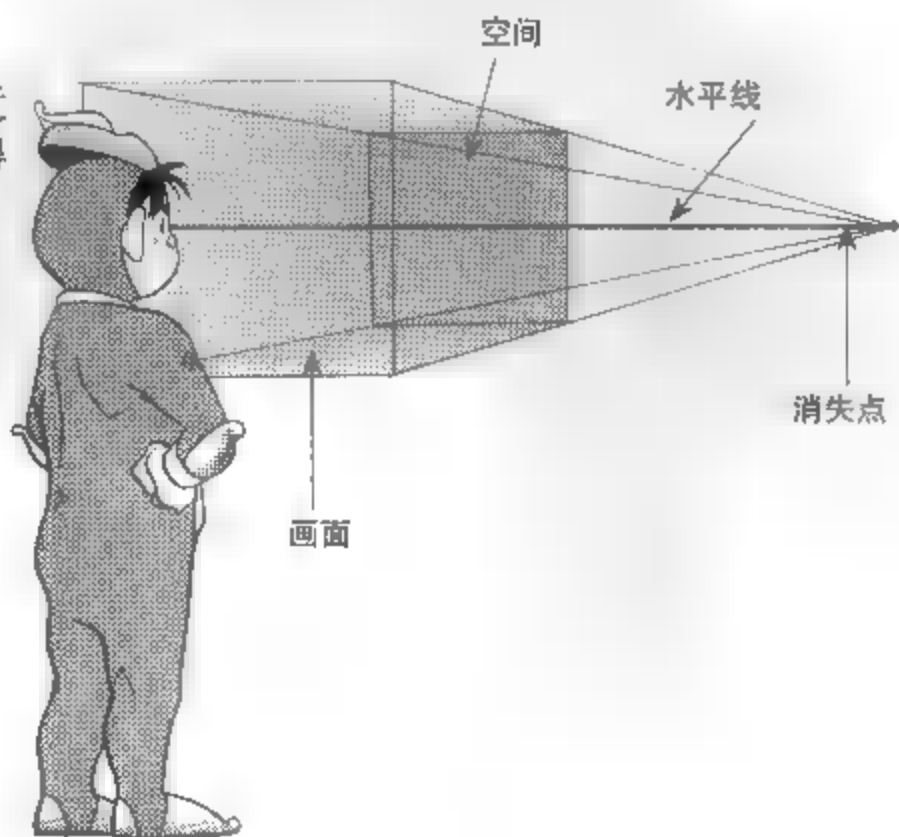
确实！这是活用构图的结果。

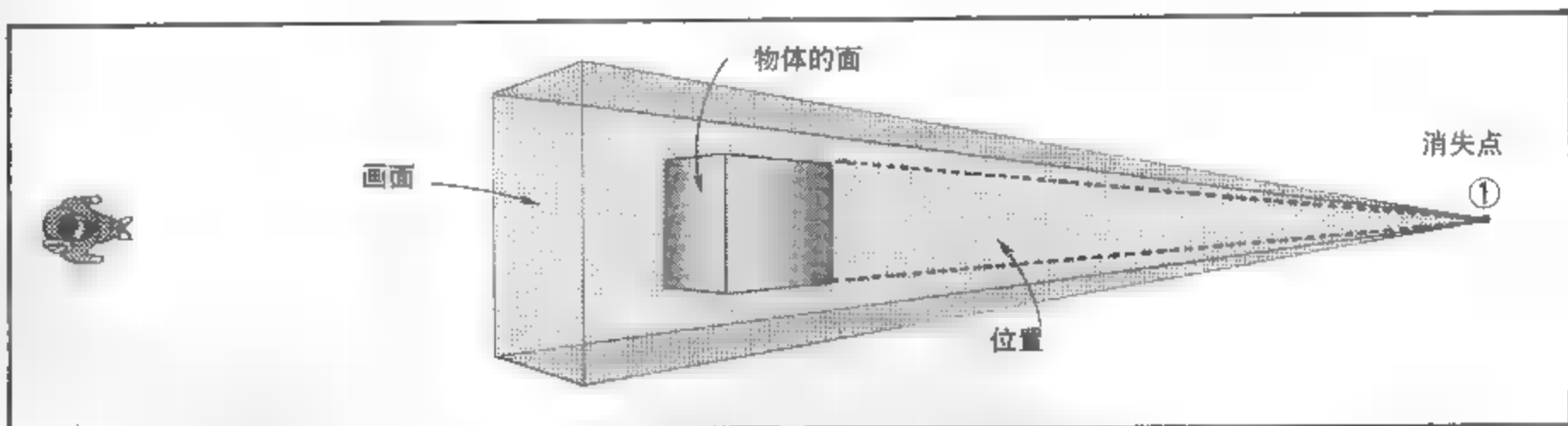
嗨，这个漫画画框很深呢……

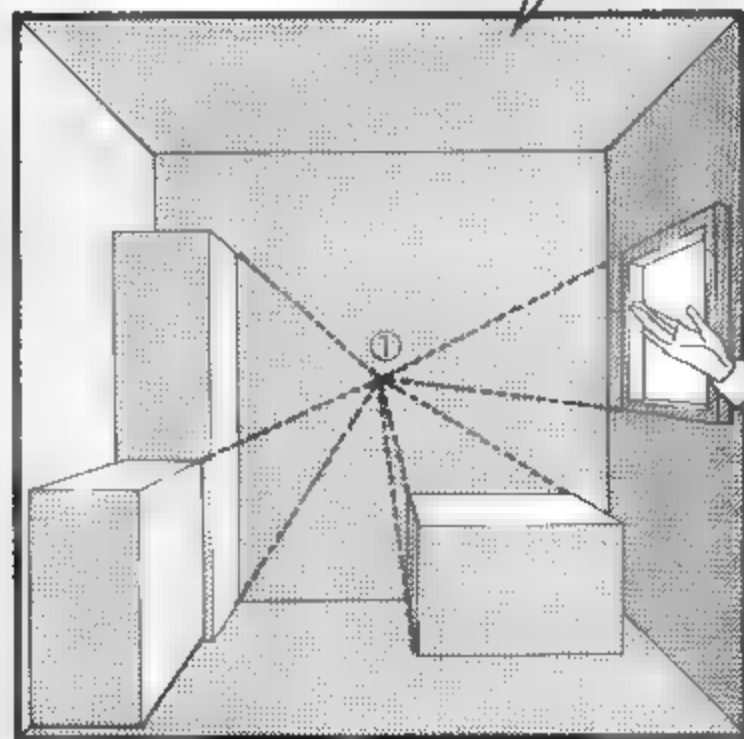
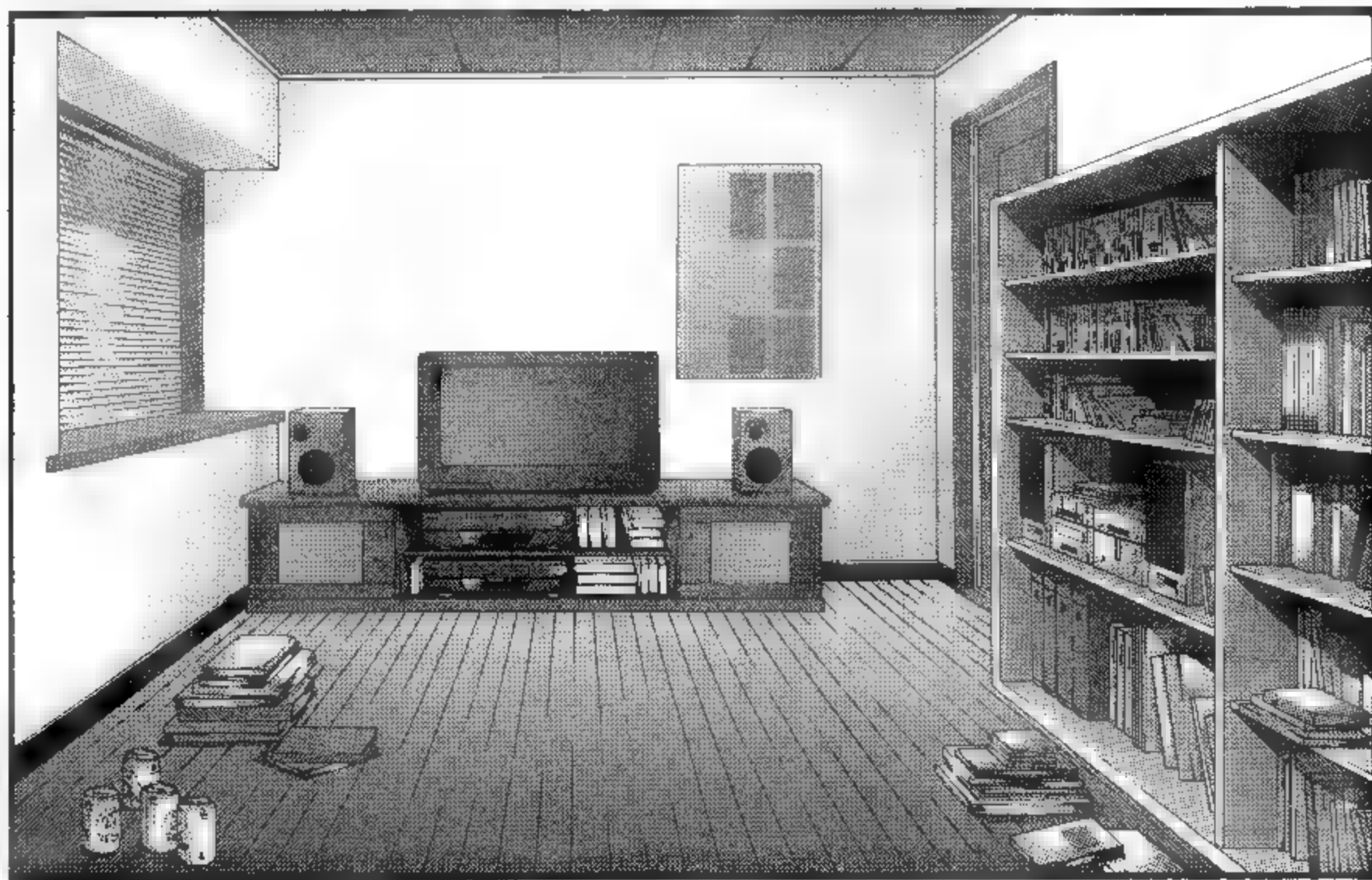
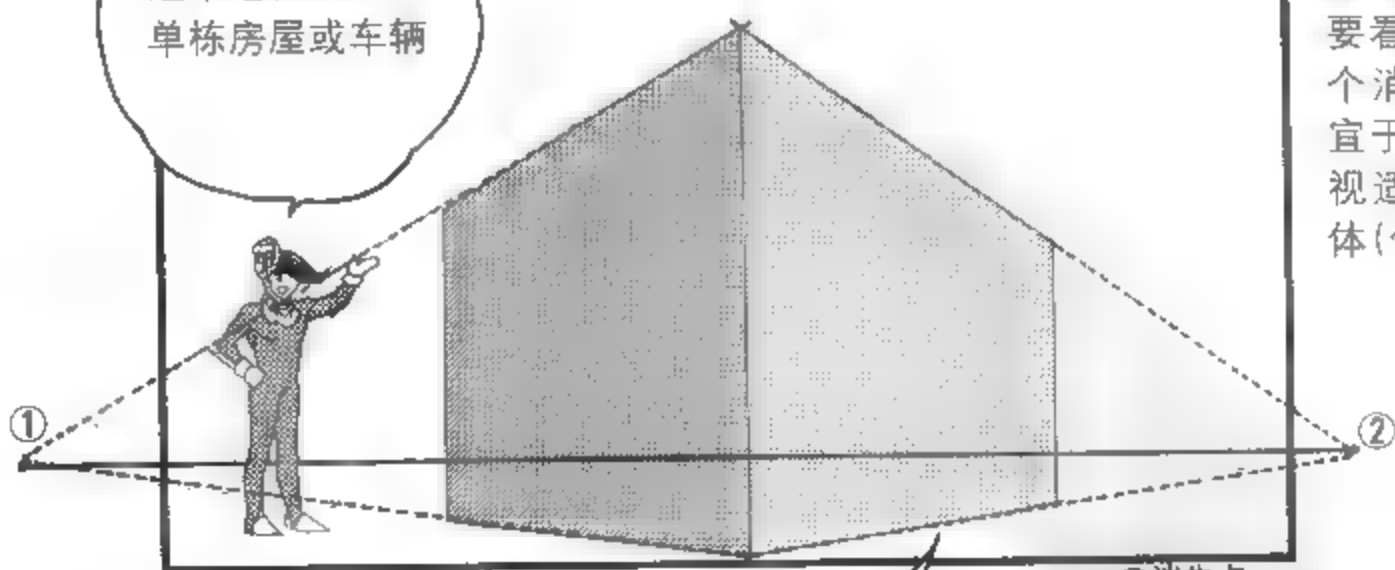
光是正面图和侧面■的构图，不成其为舞台，而且

角色的活动也被限制死了。

→比较左图(没有空间的画框)和下图(有空间的画框),可看出下图的角色有充裕的自由,可在画框中活动。
没有空间的画框
有空间的画框
喂,教教我
怎样才能在画面中
建立空间
好吧,先谈谈透视的概念……

营造漫画的空间

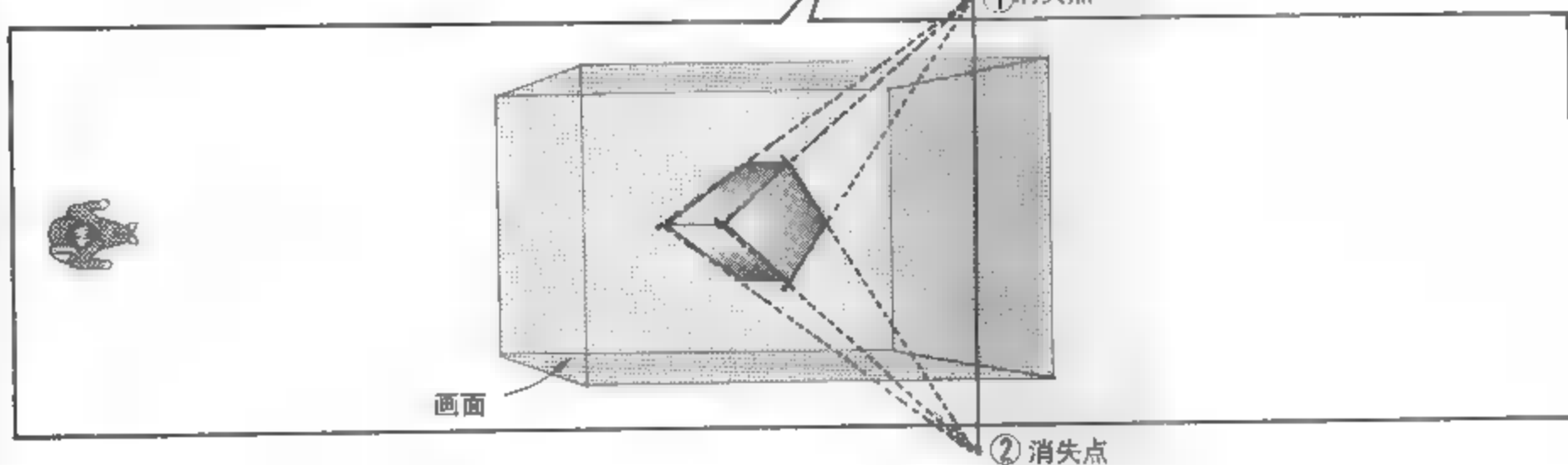
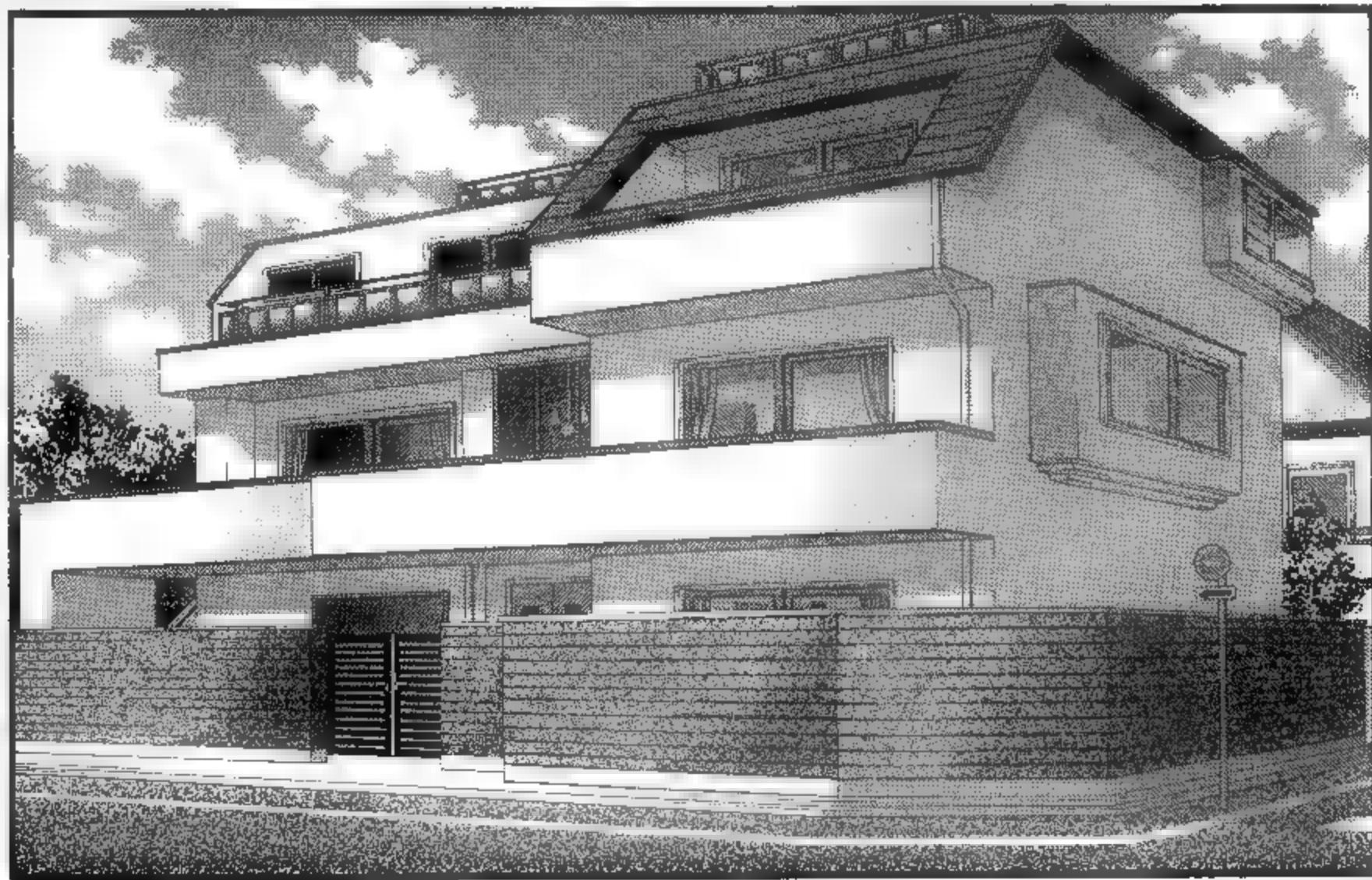
将平面(二维=长+宽)组成的漫画画面设定为立体(三维=长+宽+深)的空间，其方法就是透视。

透视的原理，用铁路最能清楚地说明。平行铺设的两条铁轨在远处收敛，最后相交成一点。这一点称为消失点，是透视线的起点，能使画面表现出纵深感。

透视的原理就是，离视点近的东西看得大，而远的东西看得小，亦即画面往纵深收敛。

漫画的透视，主要使用一点透视，两点透视和三点透视的空间表现法。

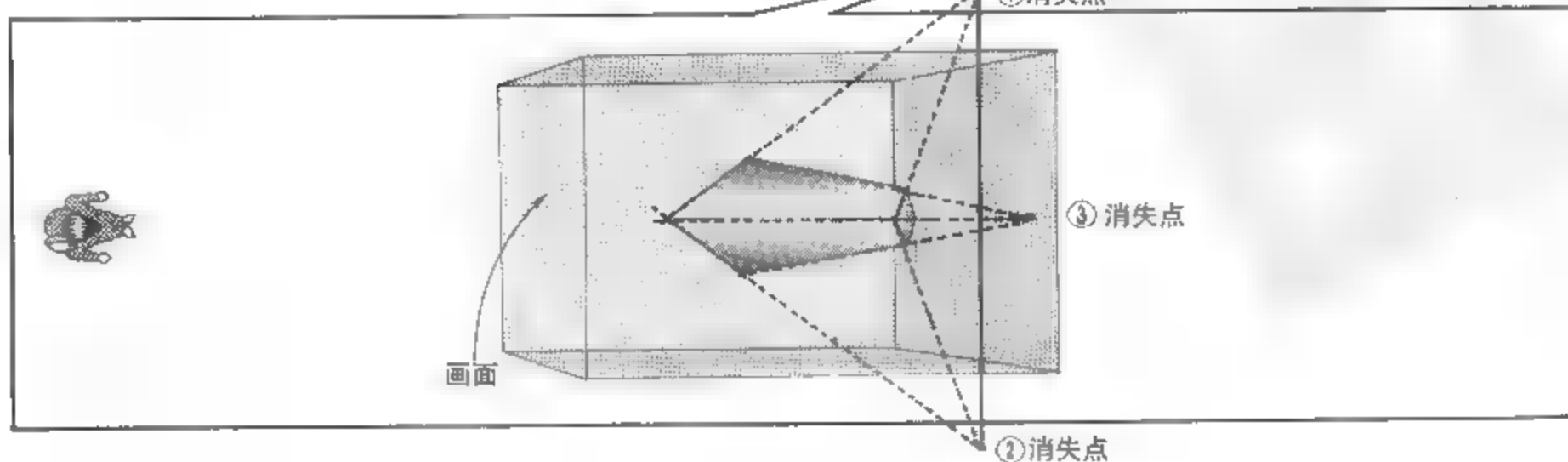
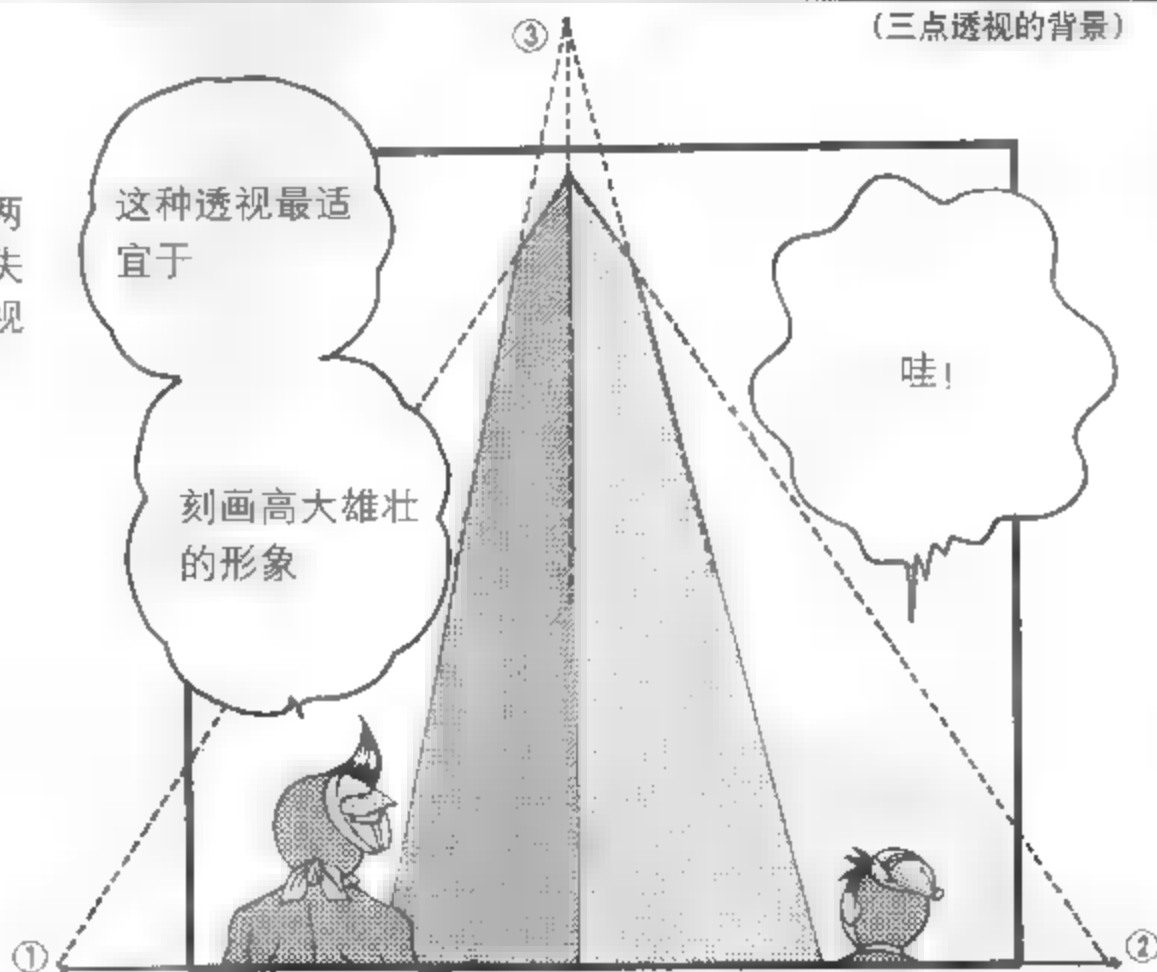
收敛的点称为消失点，是透视线的起点。消失点必在经过视点的线上(水平线或是地平线)，这是透视的基础。

【一点透视】

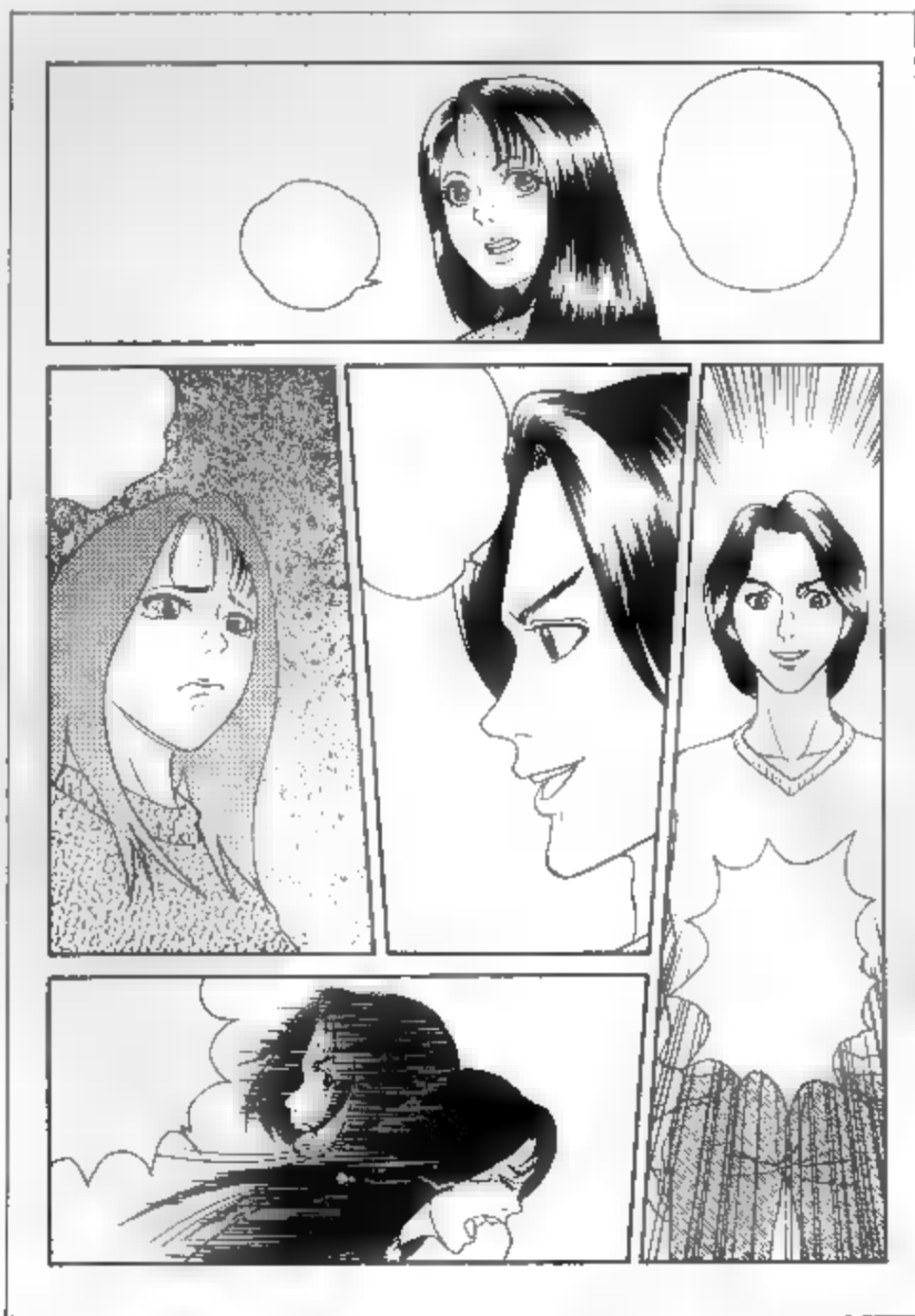
如果对象物的正面是平行画面，消失点仅需设定一个。这常用于街道两旁的整体构图中。

（一点透视的背景）

【两点透视】

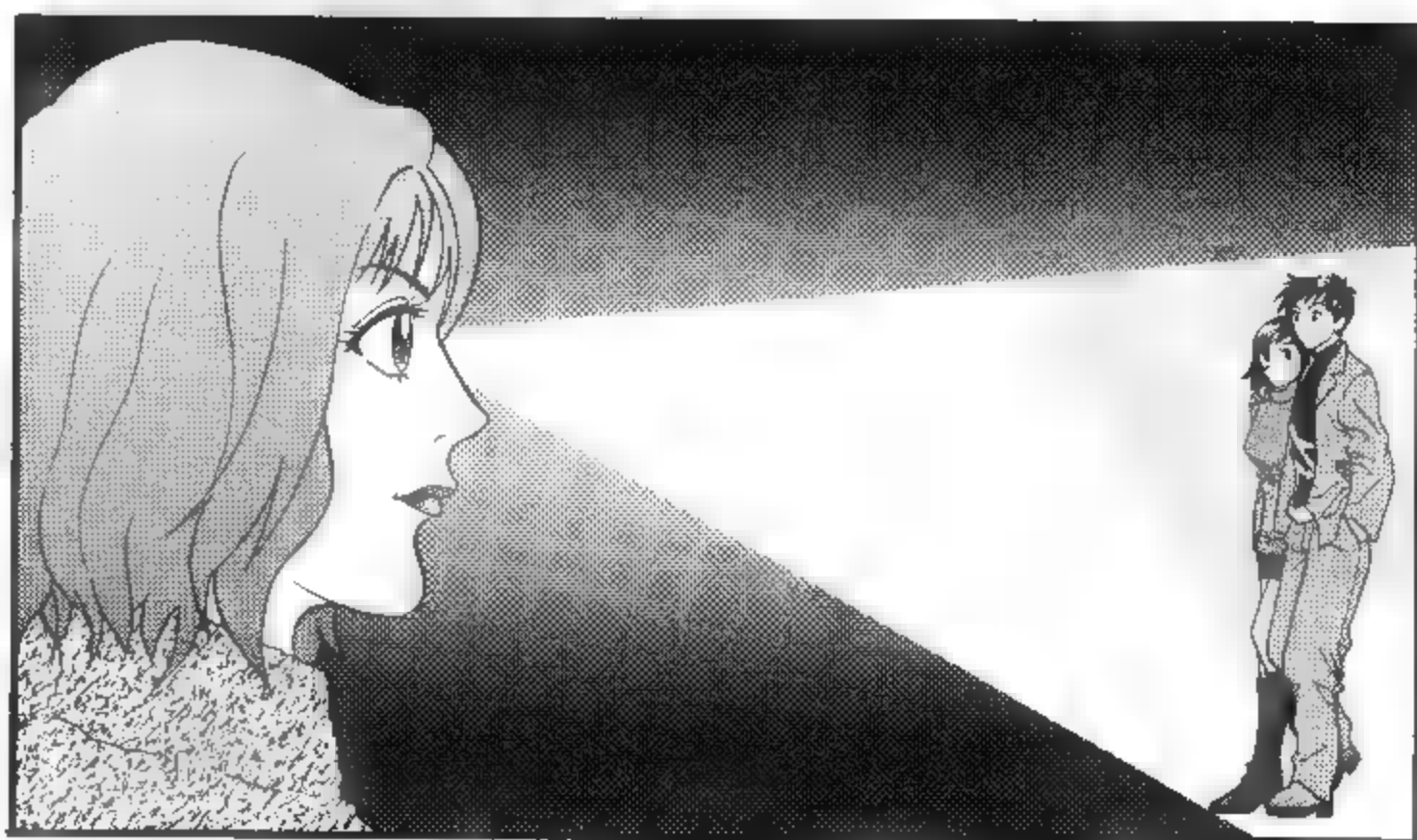
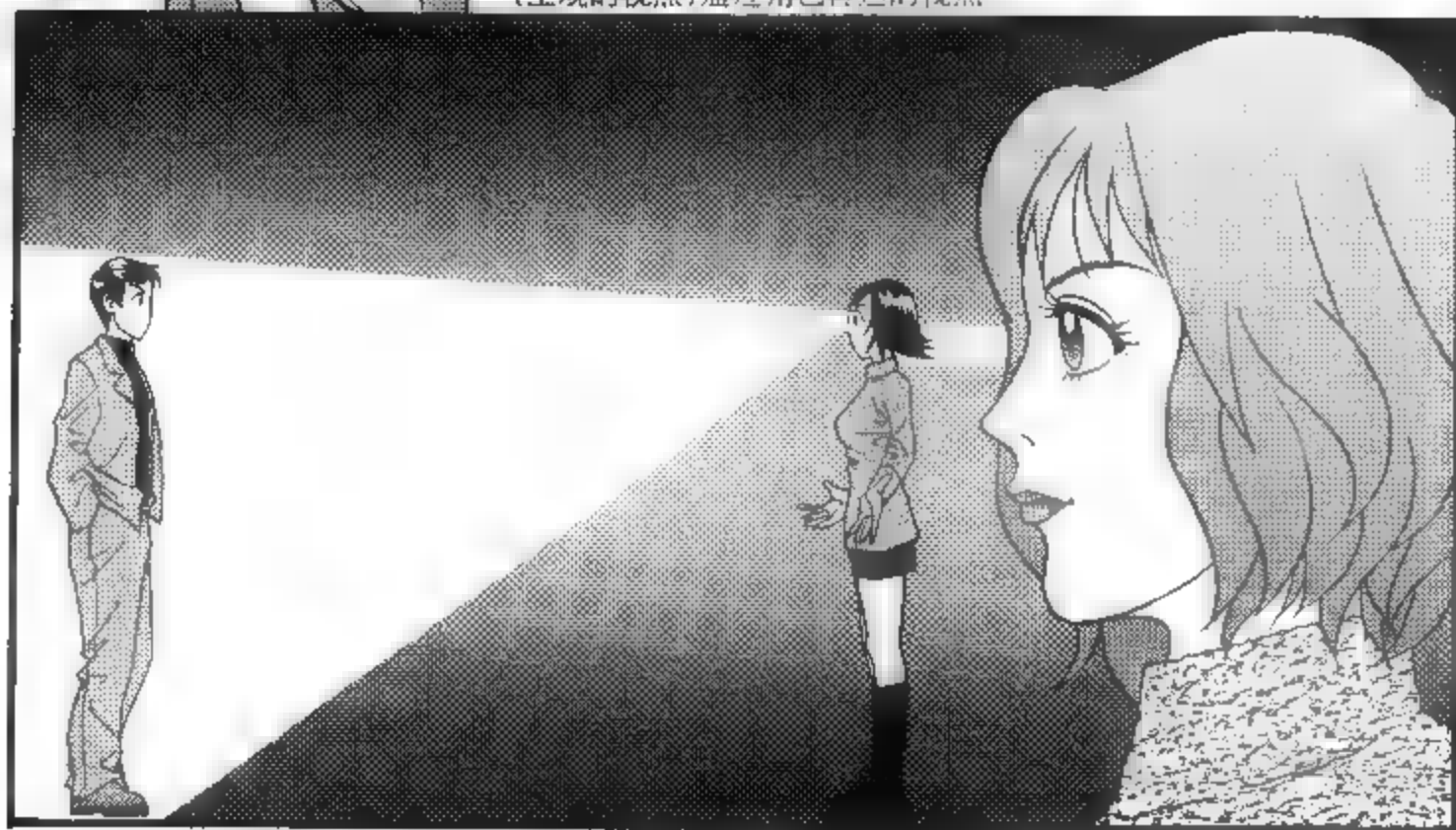
如果在画面上，不仅是看到对象物的正面，还要看到侧面，便应设定两个消失点。一点透视适宜于整体性图像，这种透视适用于表现单个的物体（住宅或者大厦）

（两点透视的背景）

（三点透视的背景）

【三点透视】

三点透视在看到正面和侧面的两点透视基础上，再加上高低视点，消失点共有三个。这种透视可以采用仰视图或俯视图（鸟瞰图）的角度来表现。

仰视和俯视的表现力

漫画的基本画法，是通过角色的视点来画的。但是，总是靠视点来画漫画，在画面组织上便会出现混乱，对质量也有很大影响。

总是从角色同视线的视点角度来组织画面的话，作品会单调而缺少震撼力。

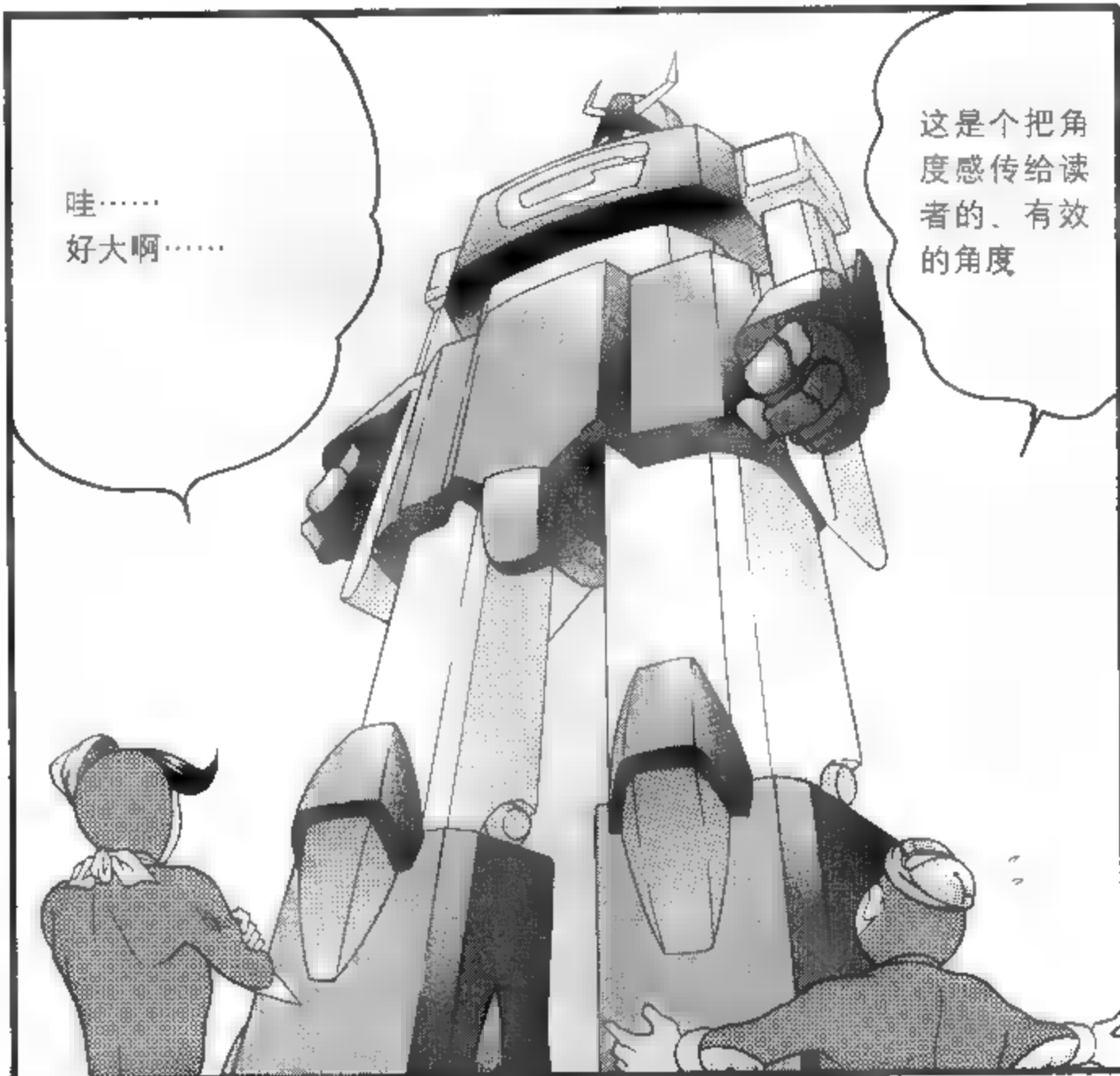
漫画可以由两个视点来组织画面，一个是经由外在认知情节的状态的客观视点，另一个是通过角色而从里面达到共通感的主观视点。就是说，从读者的立场看，客观的视点就是眼见的视点，主观的视点就是必须解释的视点。主观的视点是必须传达的视点，所以，为了更明确、更有效地应用这两个视点，便会出现仰视或俯视等角度的变化。

（主观的视点）通过角色传达的视点

（客观的视点）通过整体看到的视点

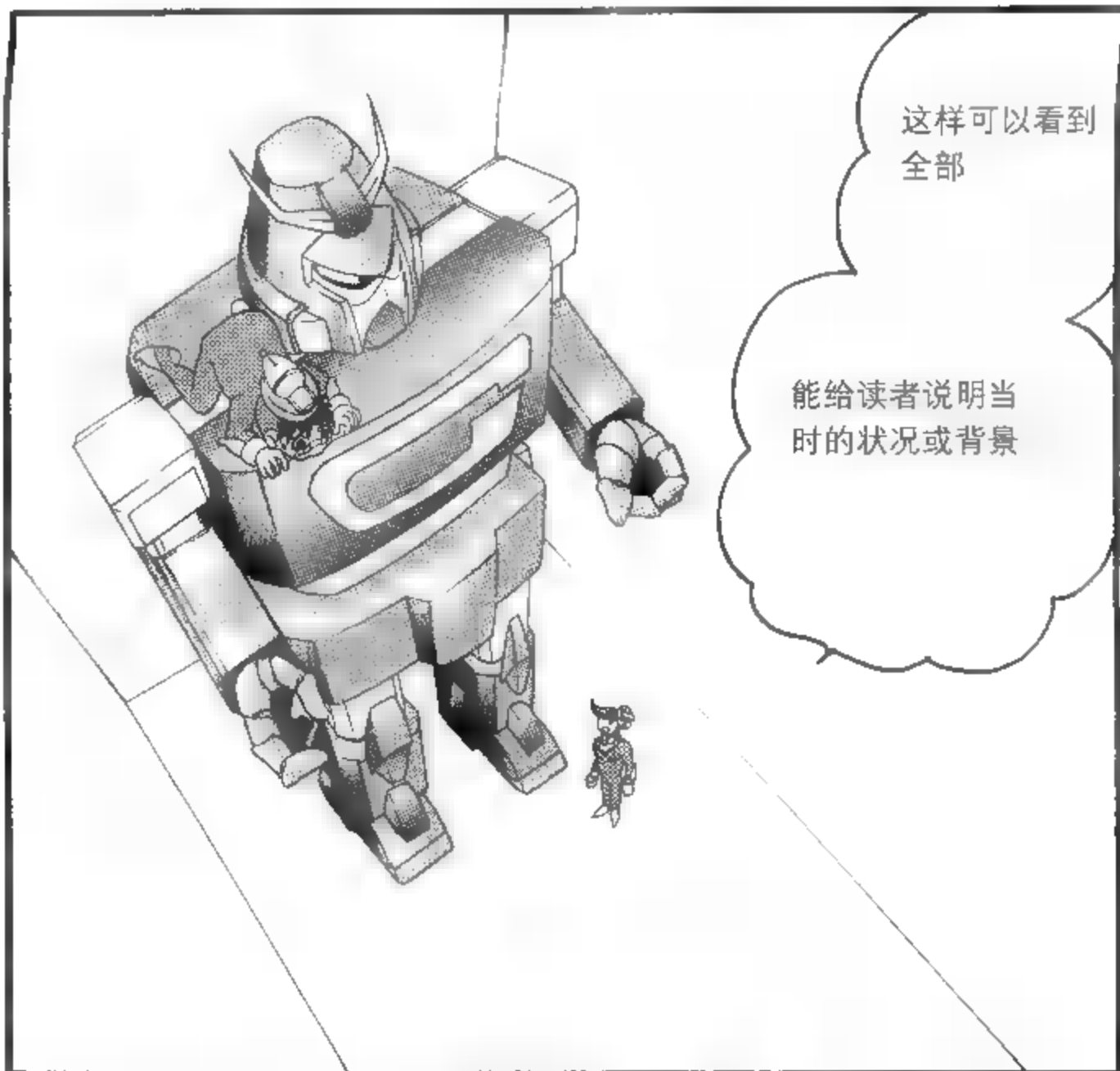
[仰视]

利用向上看的视点，强调物体的高大和压迫感，清晰地表现主观视点。

哇……
好大啊……

这是个把角度感传给读者的、有效的角度

一般情况下，谁都会对从上而来的压迫抱有恐怖的厌恶感。“危机”和“恐怖”用仰视的角度画的话，可以传达真实感。

【俯视】

从高的角度可以看到广阔的范围，所以这个描写舞台或状况的客观视点非常重要。

俯视说明所处位置关系和周围的状况，角色的行动方式便能令人信服。

3. 做好构图才能画得好

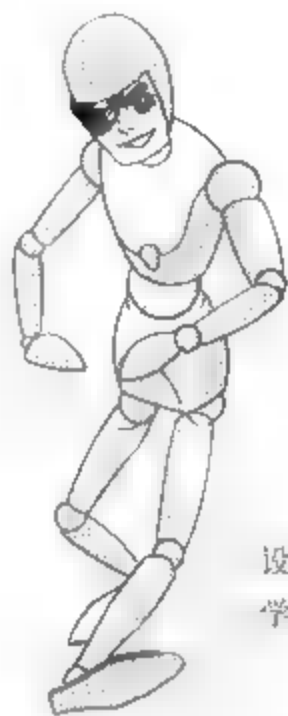
透视是麻烦又花时间的工作，但是对于追求高度视觉效果的现代漫画来说，透视却具有坚实的说服力。

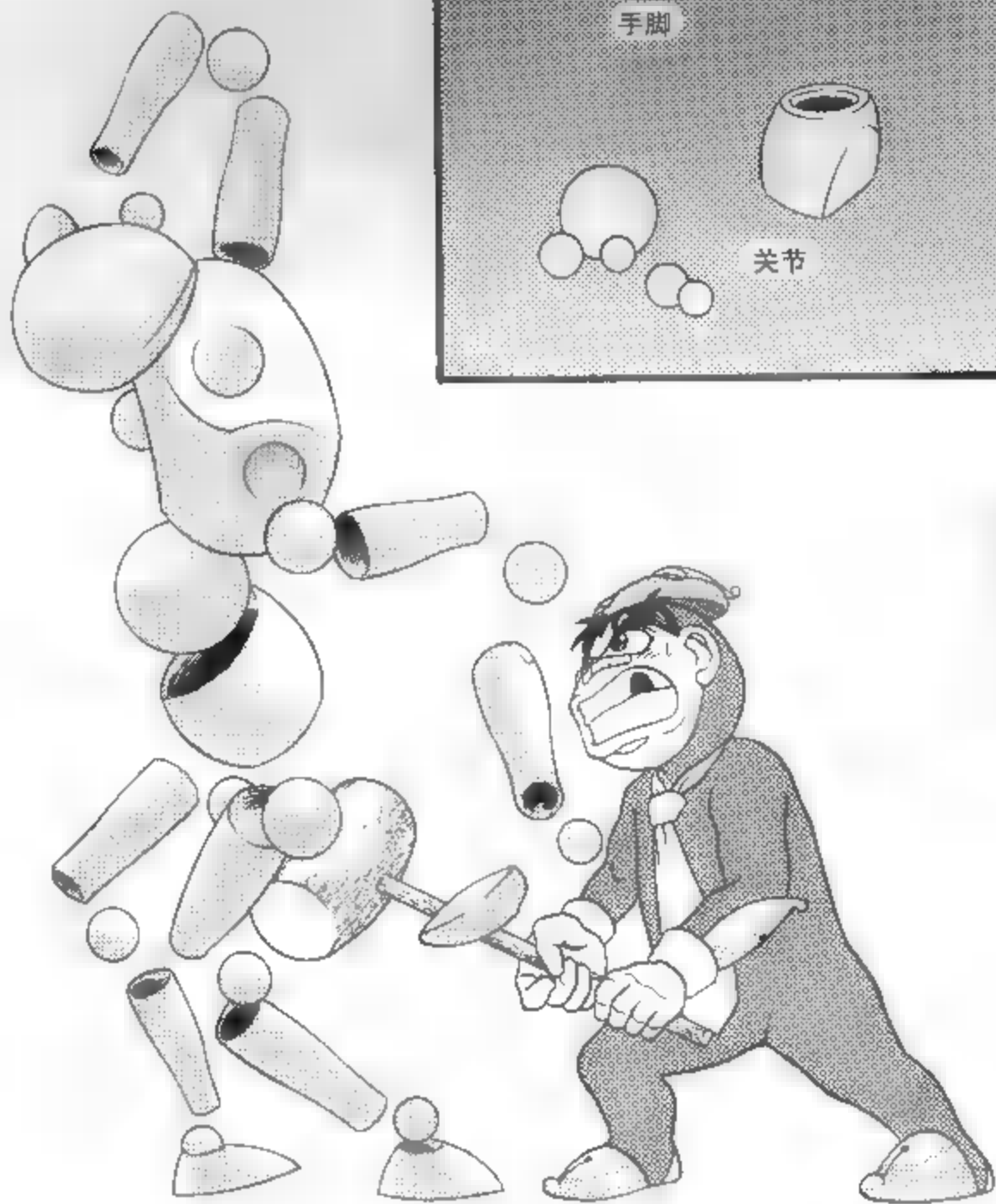
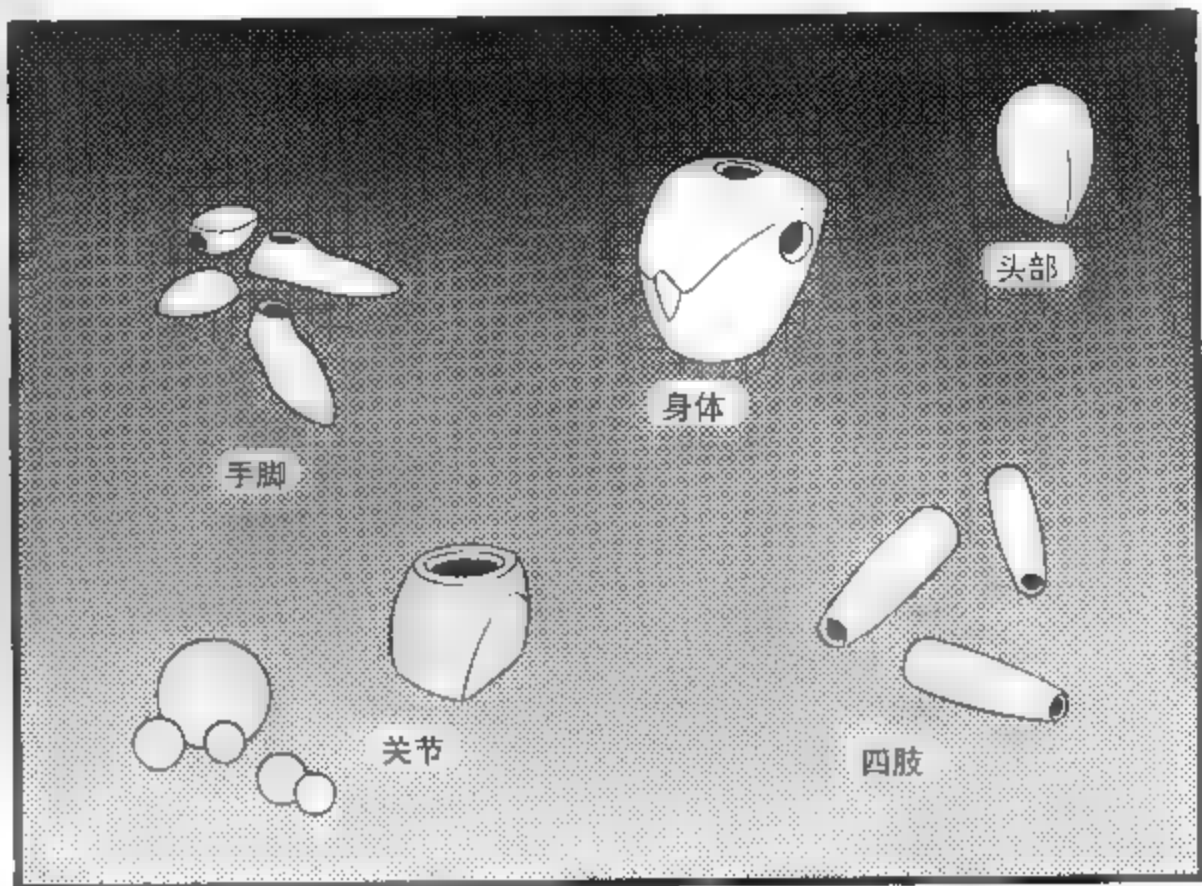
背景自不用说，把小汽车或摩托车等机械用直尺叠在图上或画道路等等，是很重要的，不过，这不等于说因为要依透视来画图，就什么都要用尺子画。

背景和机械要符合透视，角色也需要符合透视，但是，如果画角色时，也像画背景和机械一样用直尺的话，工作就缺乏效率了，这时要用设计用人偶。

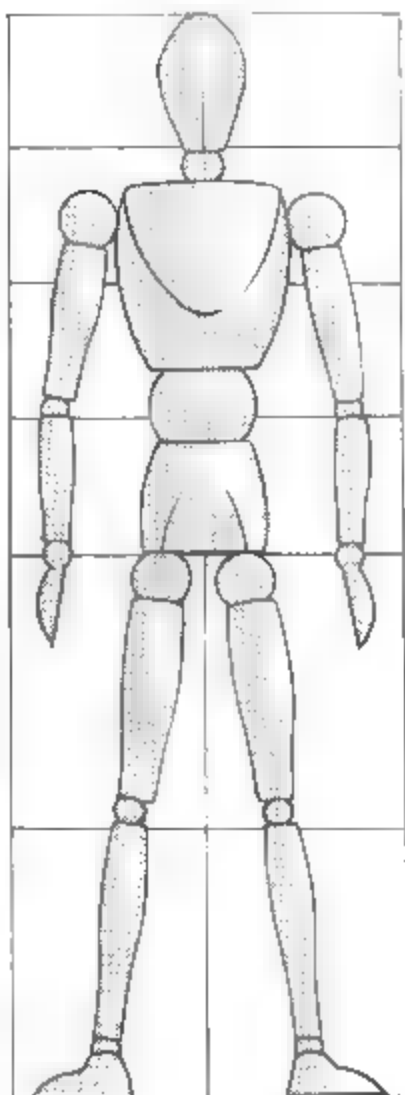
背景和机械要符合透视
角色有时也要符合透视

但是，设计用人偶可以摆成结构上做不到的姿势，而且，直接描画它，对于以变形为基本格局的漫画来讲，局限性很大。实际上我们也不可能盯住设计用人偶来绘画我们要创作的角色。

这里，我们把设计用人偶在我们头脑中拆开来，予以透视化来解决这个问题。

设计用人偶可以有多种多样的姿势，是初学者的宝贝

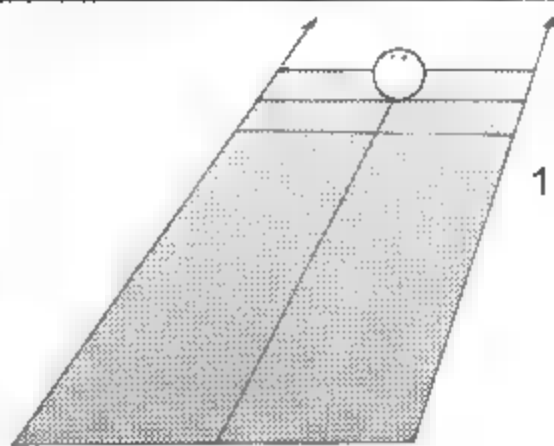
把拆散了的设计用人偶在纸上组合起来，便很容易画，角色动作的可能范围也扩大了。

关节是球体，肢体是筒状。

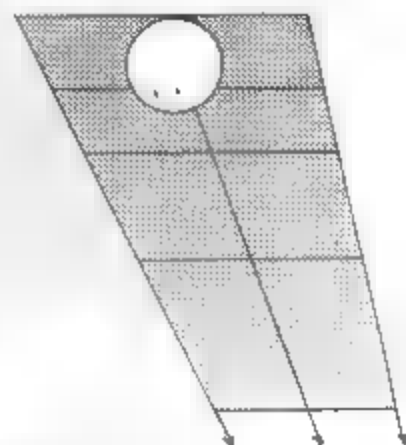
无论从什么角度，这些概念都要输入脑海。然后把握准身体、手臂、脚的长度比例和关节(可动部分)等要点，就能轻易地画出正确的姿势。

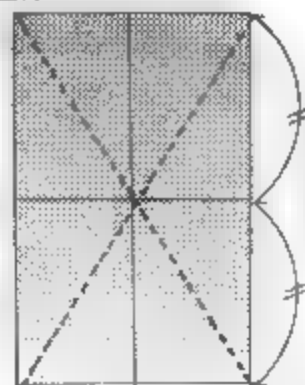
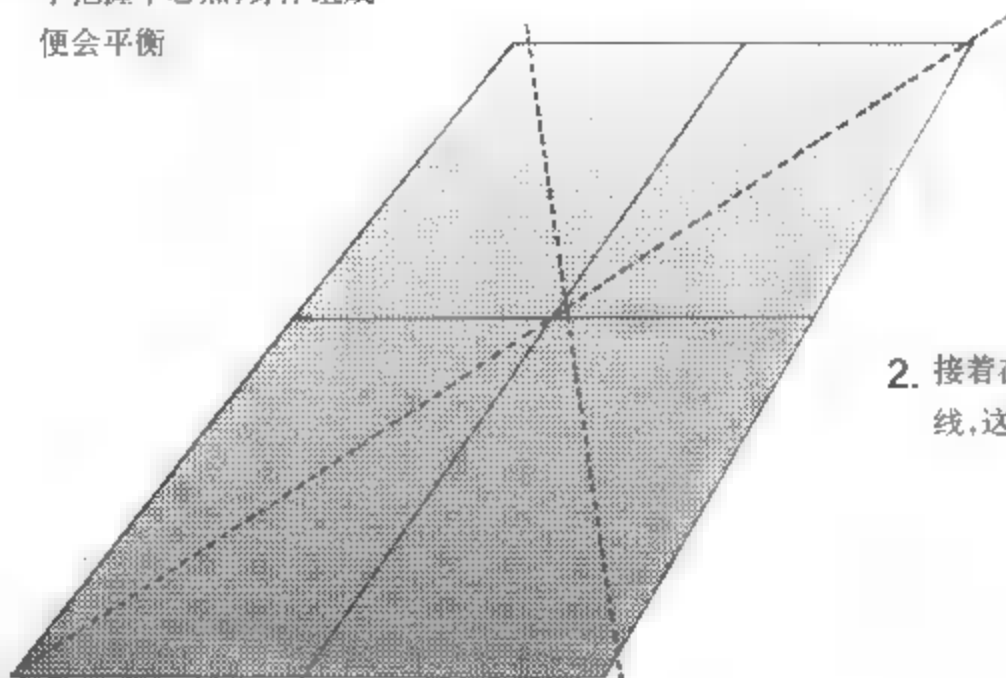
我的腿短，只有全身的1/3

首先，设定方便入笔的点，在躯体和腿间

即在胯下身长1/2的地方标定分割点

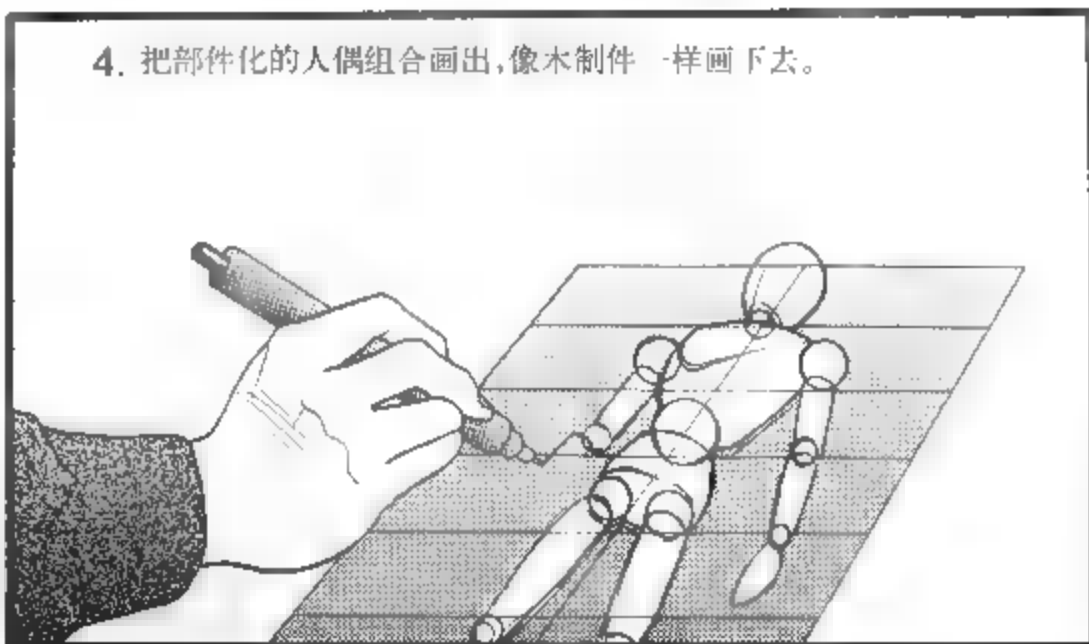
接着设定角度，

描画角色的骨架

仰视

1. 首先标出透视底框，做草图也可以(如果配合背景)。

俯视

纵向也设定等分线的话，便于把握中心点，身体组成便会平衡

2. 接着在透视底框上画对角线，在两线交点处标定等分线，这条线把身体分为上半身(身体)和下半身(腿部)。

3. 横向等分线在胯下位置，由此可定出▇部的位置。

4. 把部件化的人偶组合画出，像木制件一样画下去。

5. 画出平衡的设计用人偶之后，给角色画上肉。

这个嘛，这样吧，把"空间"扩大一点。

好，构图！！

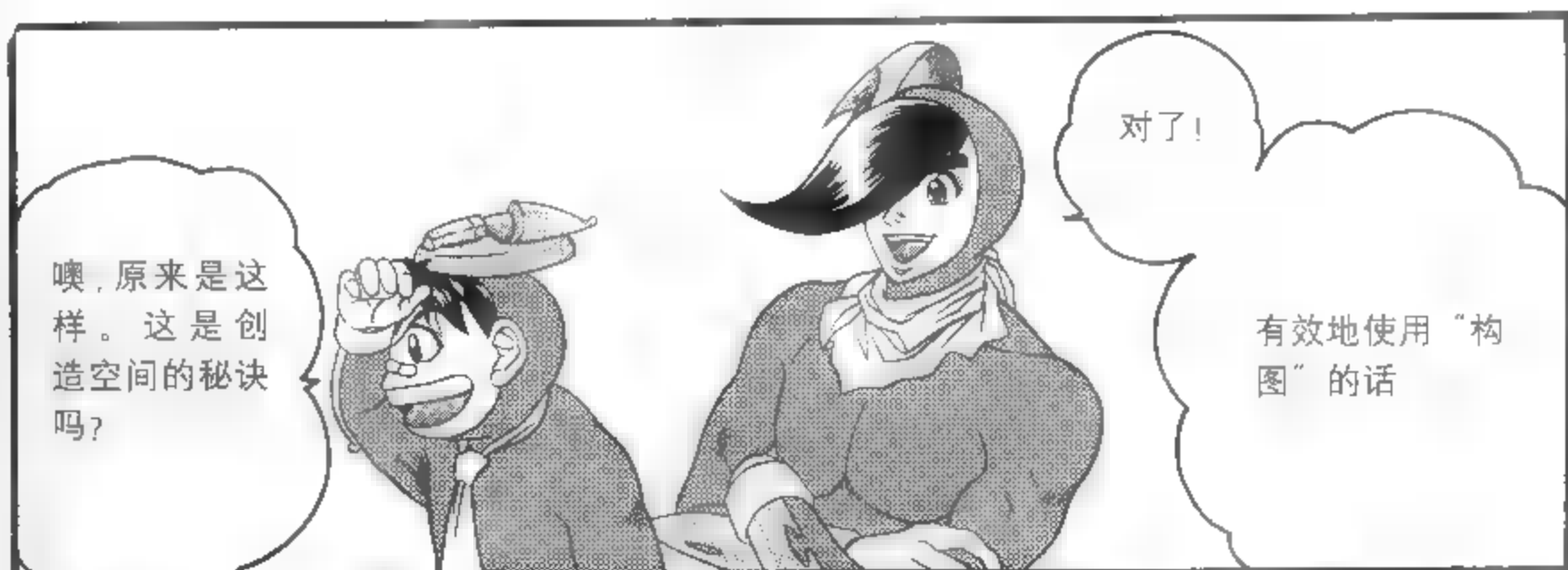
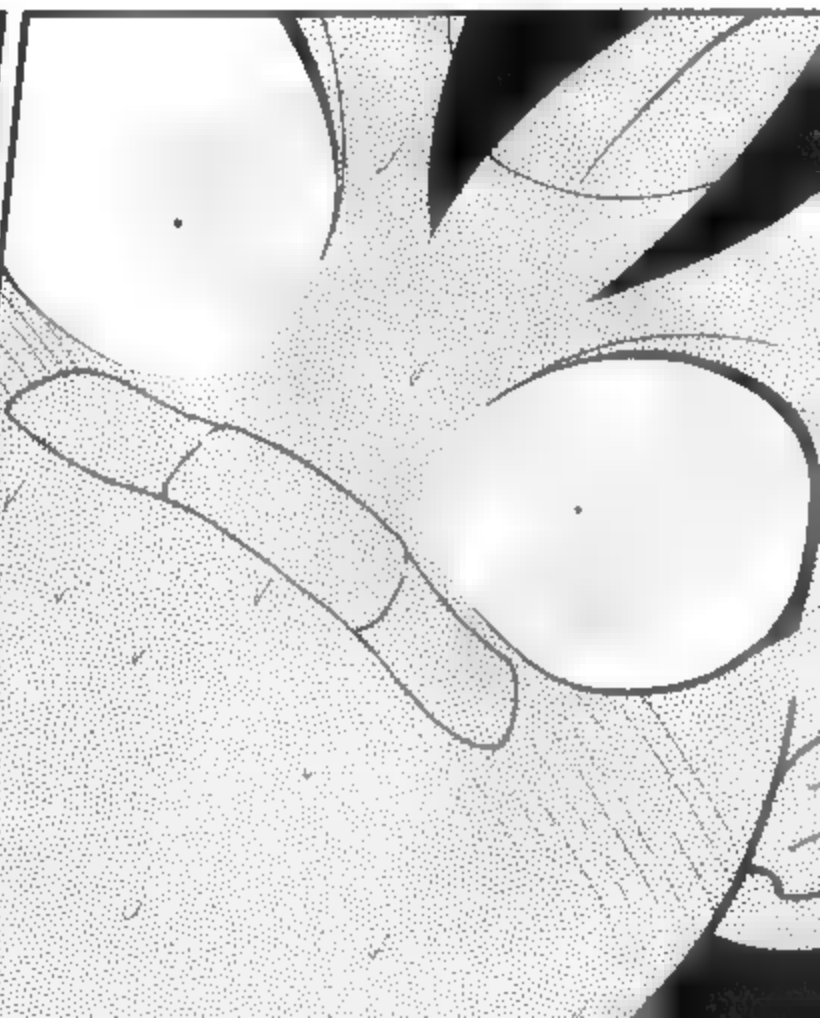
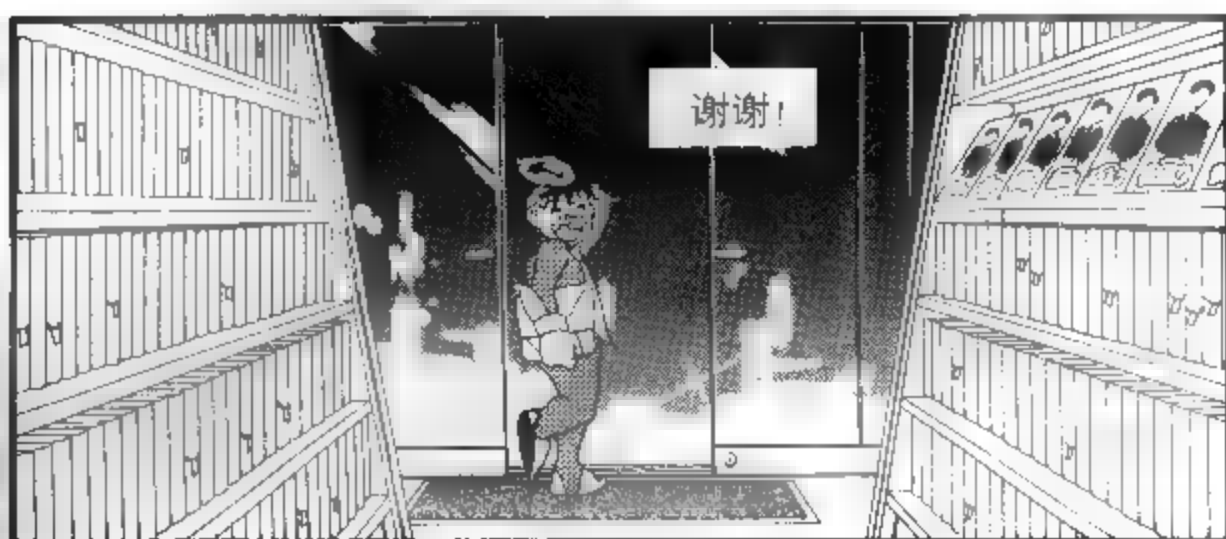
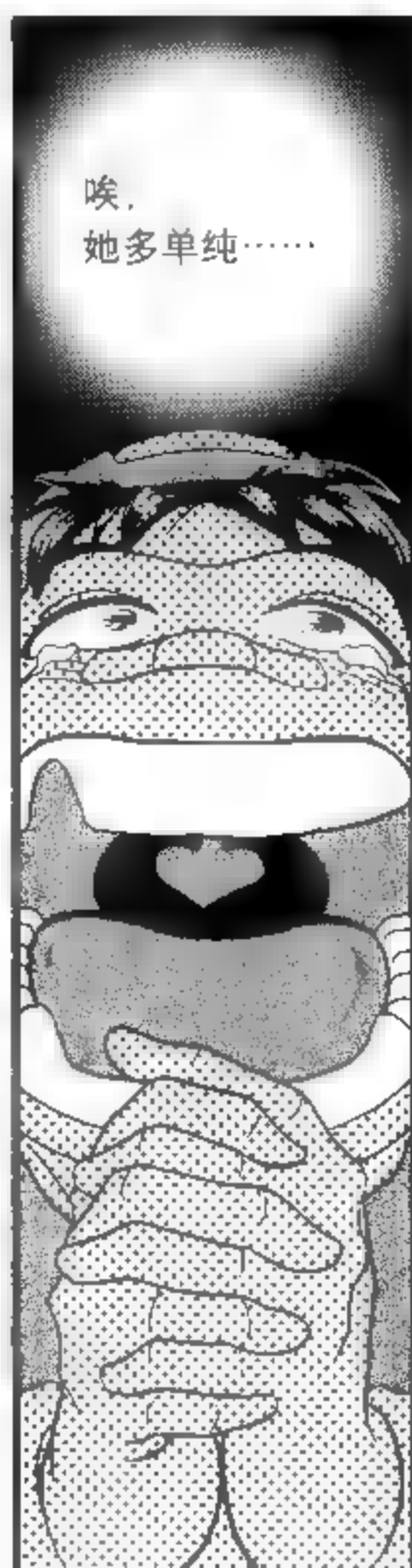
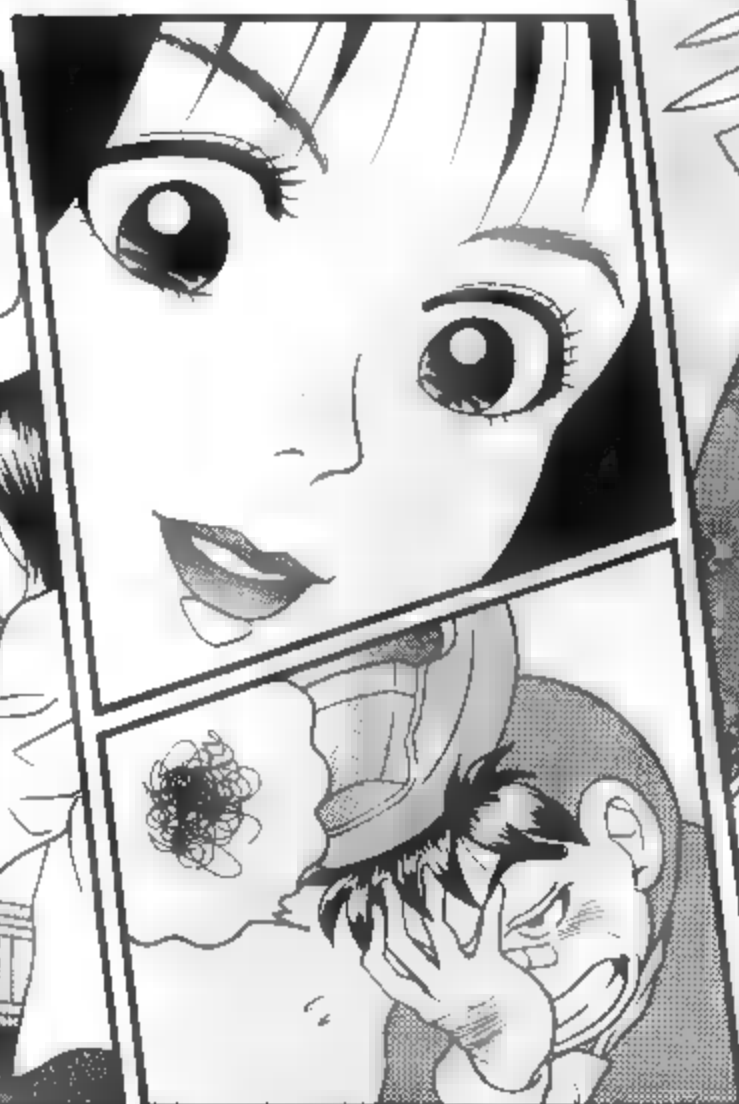
第 2 章

角色表现的基本技法

请出示您的会员证

是……
是!

啊……

啊

哎呀,这个,
这个……
大哥叫我拿的!!
噢,是吗
唉,
她多单纯……
谢谢!

怎么了,画二爷?
这张是"H"录像带!

你借的东西没用呀!
快点拿回去还了!
哦,大哥……

怎么了?
我……
有魅力的……
咦?!

漫画家或者和漫画相关的人(编辑，漫画专门学校讲师等)常说，“漫画角色是生命!”确实，漫画中的角色如果不活动的话，故事就不能成立，即使是多精彩多有意思的故事，如果角色没有魅力，就没有漫画的根基。

创作角色时，顺序是先设计“英俊、可爱的外貌”(仪容)，再设计如“温柔”或“正义感强”等内涵(性格)。

然后是整体方面，例如安排了“虽然很......但××差”，或“虽然......但××不行”等意外的侧面(弱点)的话，在设计上要表现一个有魅力的角色并不难。

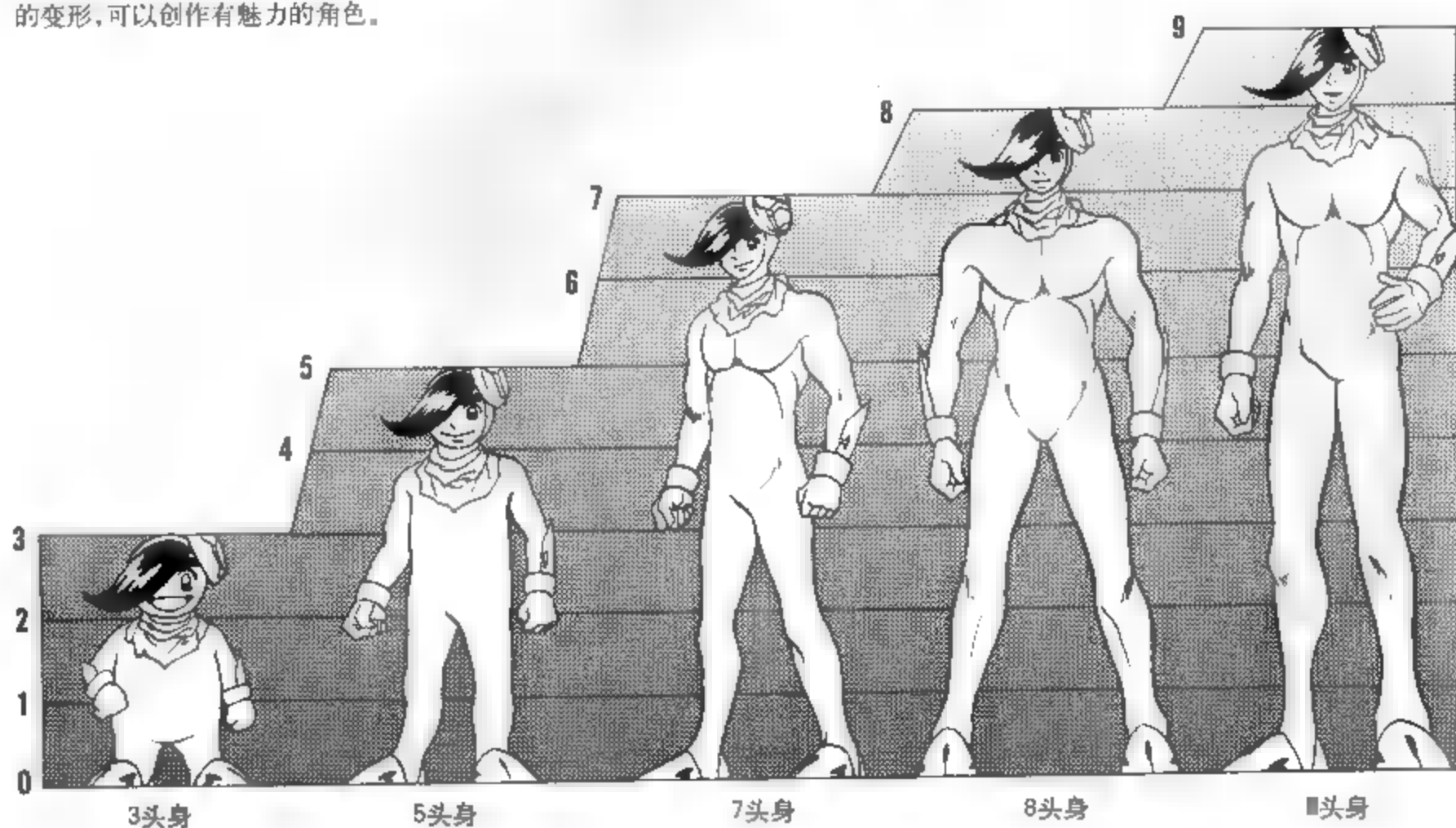
但是，光靠设定的角色表现魅力还是有局限性的。无论怎样定好的台词要动人心弦地发展是需要角色的表现力的。这好比是演员不靠演技光靠说台词来表演是不行的。可以说“角色跟演员一样”，所以，重要的是作者要把自己当成导演，像指导演员表演一样来画漫画。

1. 经过夸张变形，把人画圆润

漫画的起源是变形。通过变形表现出“魅力”，形成角色的“个性”。所以说角色由变形而定并不过分。变形问题上最重要的是平衡，了解正确的头身比例平衡，既是基础，也是关键。

形式和题材的类型，由角色的头身比例来决定。正确地理解头身比例的概念，画出平衡的变形，可以创作有魅力的角色。

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

3头身 5头身 7头身 8头身 [illegible]头身

变形的测度基准符合圆形原则。作纵向(头身比)缩小变形时，横向(体格)也要随之加大，以达匀称。

太……
太过分
了……

像个外星人，
真恶心!!

变形不只是将身体画小，最重要是保持头身比的匀称。

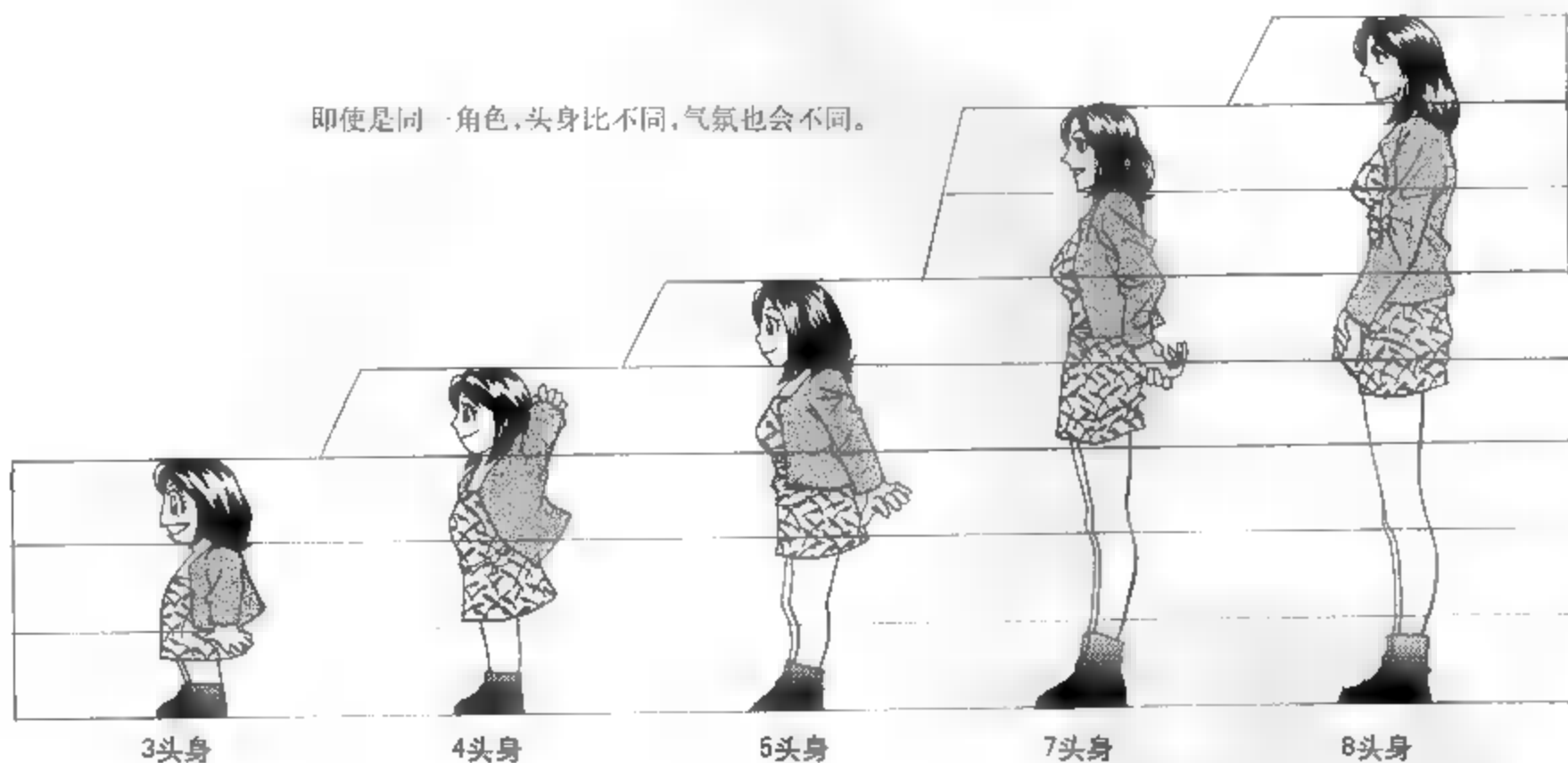
[结合头身比的变形平衡]

哇!不行呀
实际上太讨人厌了
好像……
好像感觉不好……
啊，这个嘛
还可以吧!
理想的

4头身
6头身
8头身
9头身

↑变形越厉害，体形越接近圆形

对角色予以简化也是不可缺的要点。随着变形越厉害，角色也变年轻了。

即使是同一角色，头身比不同，气氛也会不同。

头身越小角色越显年幼、简单化

2. 眼睛比嘴更能表达情感

常见“一看眼睛就明白”、“眼睛比嘴更能表达感情”这样的说法，这两句话指的是眼睛无需台词，便能表达心情，能表达思索或困惑等感情。通过利用眼睛这一表现手段，可以刻画出非常有戏剧性的场面。特别是想使角色强烈表达其心境和情感牵连时，眼睛比台词或独白更具有倾诉力。

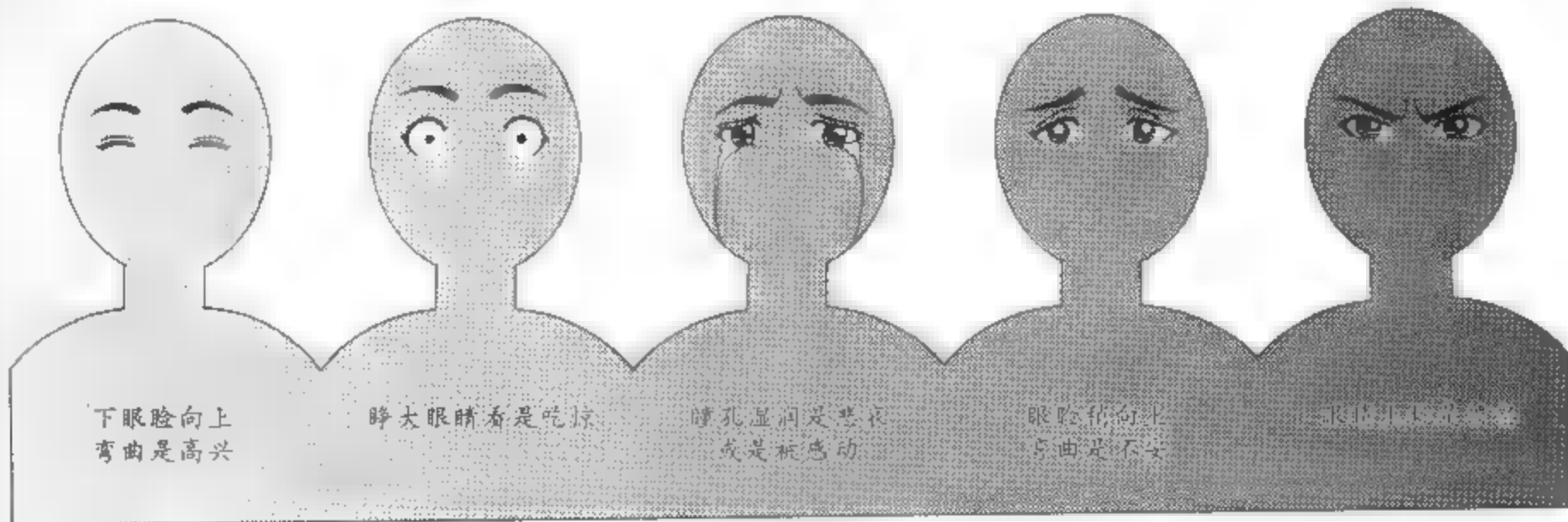
<大哭>
情感的类型不受限制，最直接的、向外发泄的表情。

<悲泣>
一般流泪时是这种表情。绘画时，要点是眼睛低垂，好像看着什么。

<高兴地哭>
眼睛应该是笑的，重要是眼睛画得温柔点。

<愤怒地哭泣>
不只是眼角上挑，眼睑的下方也稍微向上扬起，效果会更好。

如上例所举，光是“哭”一种感情，就有很多表达方式，这是因为眼睛的各种微妙表达是表情的核心，能更深地接触情感的深处。

【眼睛形状不同，感情流露不同】

↑通过眼睛(包括眉毛)的变化，可以明确地表达这些感情。

试举例看看

另外，眼睛还有很多种表现形式。

<想到了>

“突然想到了”与碰到突发事件一样，眼睛睁大，视线凝住。

<高兴、激动>

这和“思考”的画法一样，视线向上，但视线的方向不是在头部中间，而是画成对着天空。眼睛画出少许光芒也是要点。

<思考>

视线朝上，但实际上什么也看不到，有诧异和想像的感觉浮现。所以视线的位置放在头部的中间。

<抛媚眼>

所谓眼睛放电，要点是将眼睑垂下，暗送秋波，很有挑逗性的表情。脸部有点懒洋洋的感觉。

<焦躁>

基本上与"突然想到"一样，同属震惊类的表情，但其特点是眼睛的线条重叠，同时表达受到冲击和焦急的心情。

<避人目光>

说谎，或是没有自信的人，视线不敢与人正面接触。但另一方面，避人目光的人比较害羞，可以表达纯真的角色。

<变形眼>

不能用于写实的场面，即使是变形也要表达出感情，只是必须选择适当的角色。

<发呆>

用凝住的视线表达惊愕或四肢无力。要点是将瞳仁间隔空开点，或者瞳仁留白也很有效果。

<变形眼>

眼间皱纹密集，视线看着对方，选定角色。眼睛要画得稍微向上看，增强渲染力，瞳仁画小也能增强效果。

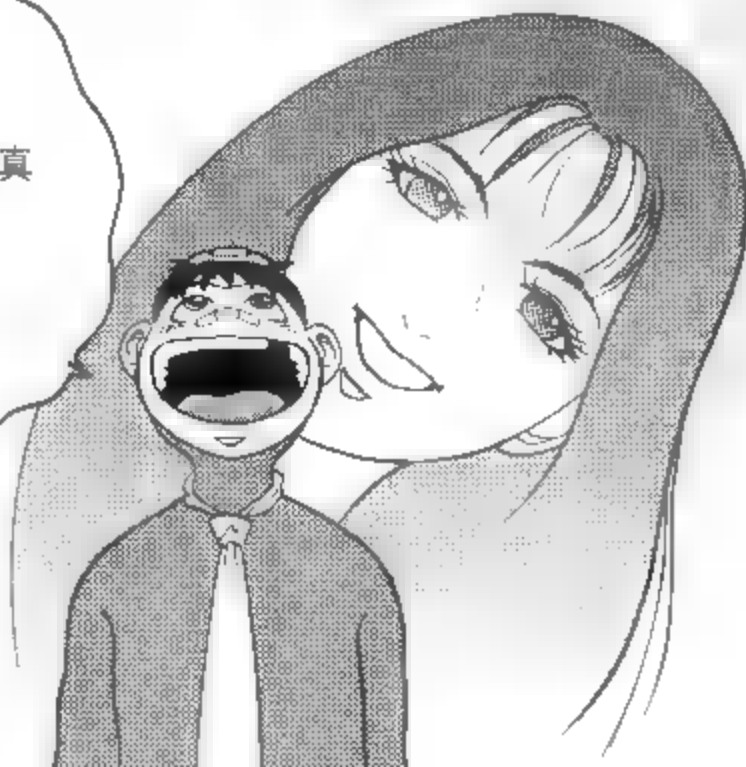
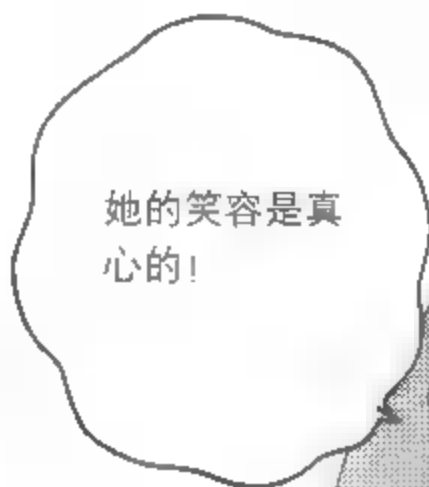
3. 不匹配时的心理表现

嘴跟眼睛一样是表情的重点部分，眼睛和嘴相辅相成，对刻画表情非常有说服力。

但是，有时候眼睛跟嘴的表情相反，这里表达的是谄笑。

眼睛是笑的，但嘴巴歪了，这明显是表情不匹配。但是，有意思的是，两种感情虽然都存在，用一种表情便可以表现出来了，而且复杂的微妙表情，也可以简单地通过眼睛和嘴的不匹配来表达。这样分别画出表面的表情和真正内在的情感，角色便更具魅力了。

即使眼睛的形状一样，但改变嘴的画法，整个表情也就变了。

她的笑容是真心的！

瞪眼　大哭　愤怒

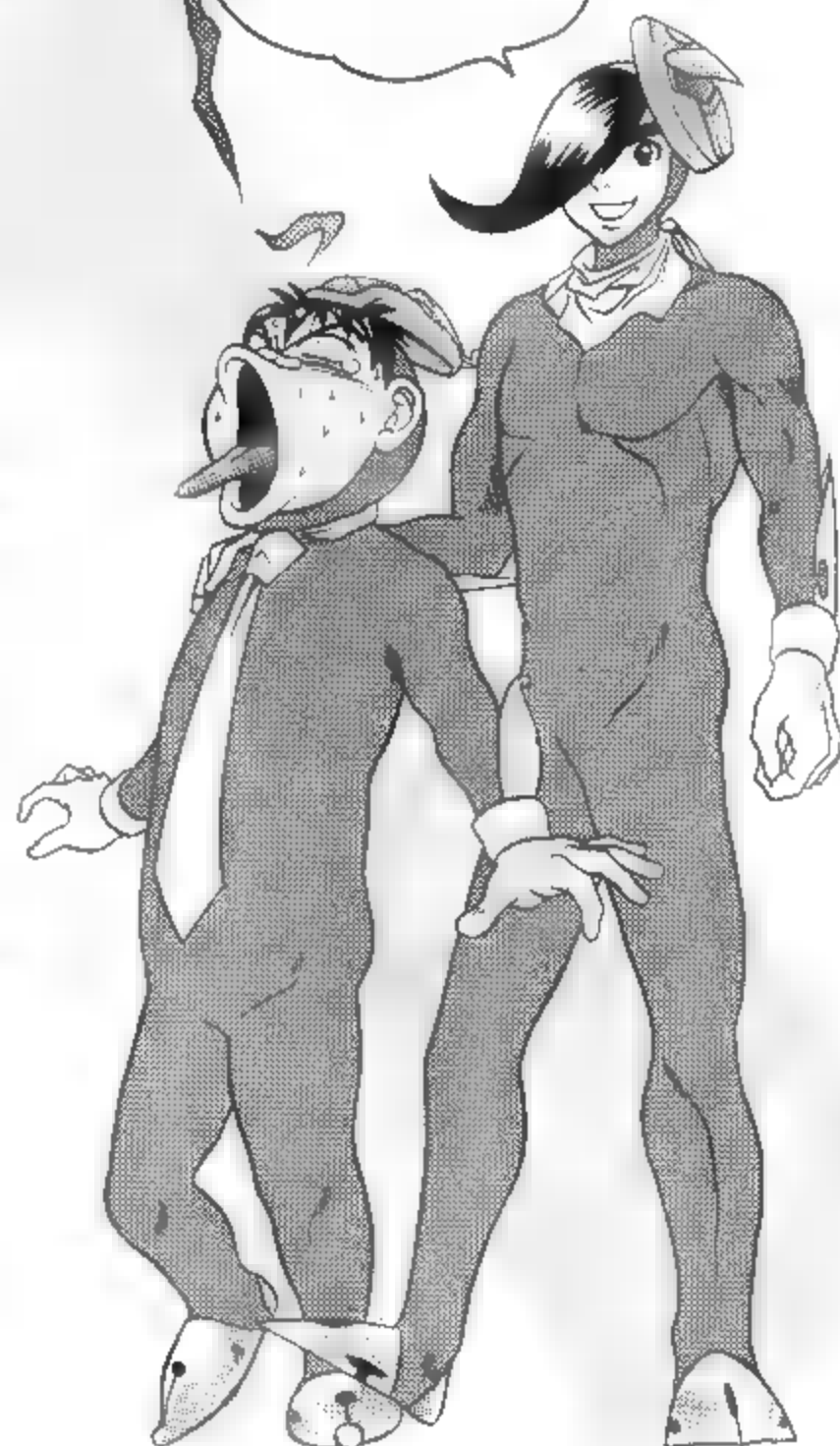
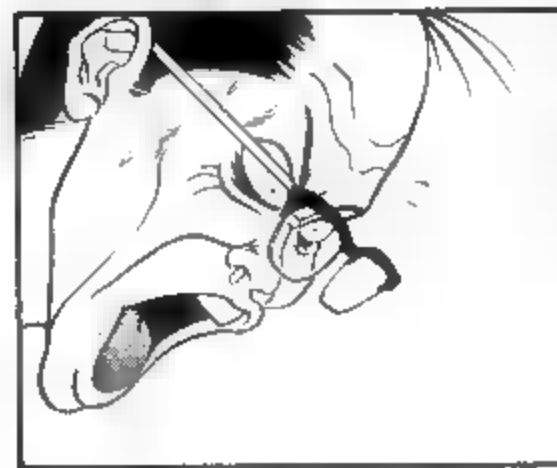
哦

通过眼睛和嘴的不匹配而扩大感情的变例。

除了谄笑，其他表情也可以。

变化　变化　变化

焦急　大笑　忍耐

笑
呀
伊
呜
哎
噢
"呀,伊,呜,哎,噢"
是基本元音
描画各种感情时脸部
"呀,伊,呜,哎,噢"
的变化，对表情传达
十分有效。

吃惊
哭泣
愤怒

痛苦
感动
呀
伊
呜
哎
噢
即使同样是"痛苦"，根据角色不同，表现方法完全不同
所以，试试画各种角色的"呀、伊、呜、哎、噢"会很有用

4. 以热情的目光面向读者

通常情况下，漫画中角色的目光是对着目标或对象的，但是，如果大胆地把目光面向与故事无关的读者，效果会怎样呢？

把这场面的视线面向读者……

这是因为间接参与故事的读者，掌握了故事进程，感情移入角色中了，很自然地接受了故事。所以，这里在作高峰的台词时，把视线面向读者，感染力便很强，能传达深入的情感。

啊……
那个……

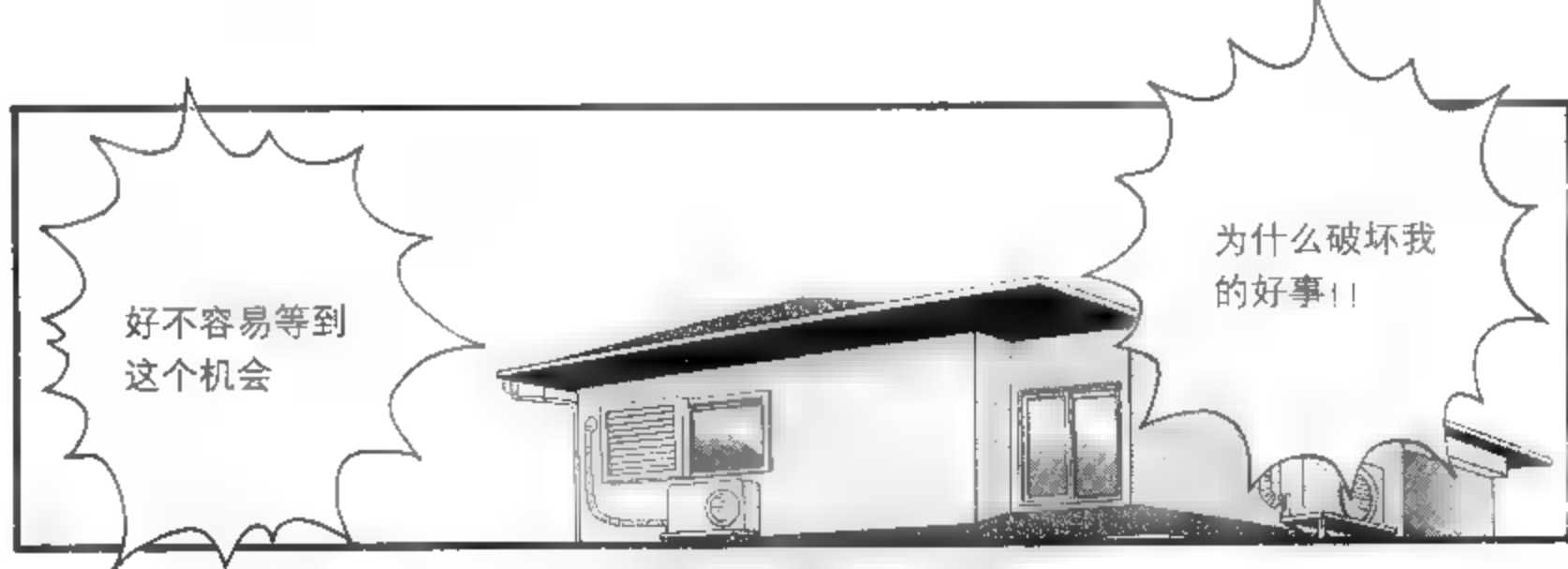
不行啊……
光是视线怎能传达
那么……
这样又如何!!
はっ
哎,没用!?
光靠眼睛传达不了我的心
……?

……
……

别……
别……

对……
对不起……
我们出去一下……

啊……

谢谢……

好不容易等到
这个机会
为什么破坏我
的好事!!
是这样，
她不认识
画二爷。更要去
搭讪……
怎么，我经常到她
那借录音带呀!
那也只不过是
客人，不算相知
……
那，那怎么办!!
还有东西教
给你
什么?
就是手啊!

5.画好手是关键

手可以拿东西，可以出拳。可以让角色做出自由的动作。但是，手的利用不应该单纯是表现动作。

在电影中，尤其是美国人，常看到表达“哎呀，糟了”或“哦，不知道”时，带有手的动作。

这些姿势，我们可能不太多见，但也知道是表达手段之一。亦即手除了直接动作之外，还具备其他的微妙的表达力。

<思考>
人的动作和行为，常常是没有根据的而下意识的，手托着下巴的"思考"动作，是这种行为的典型例子。

<抛媚眼>
嘴角含着手指，表现出挑逗气氛，加强色欲印象。

<突然想到>
解决问题的喜悦或下决心时的心情转变，通过手的拍打动作联系起来。

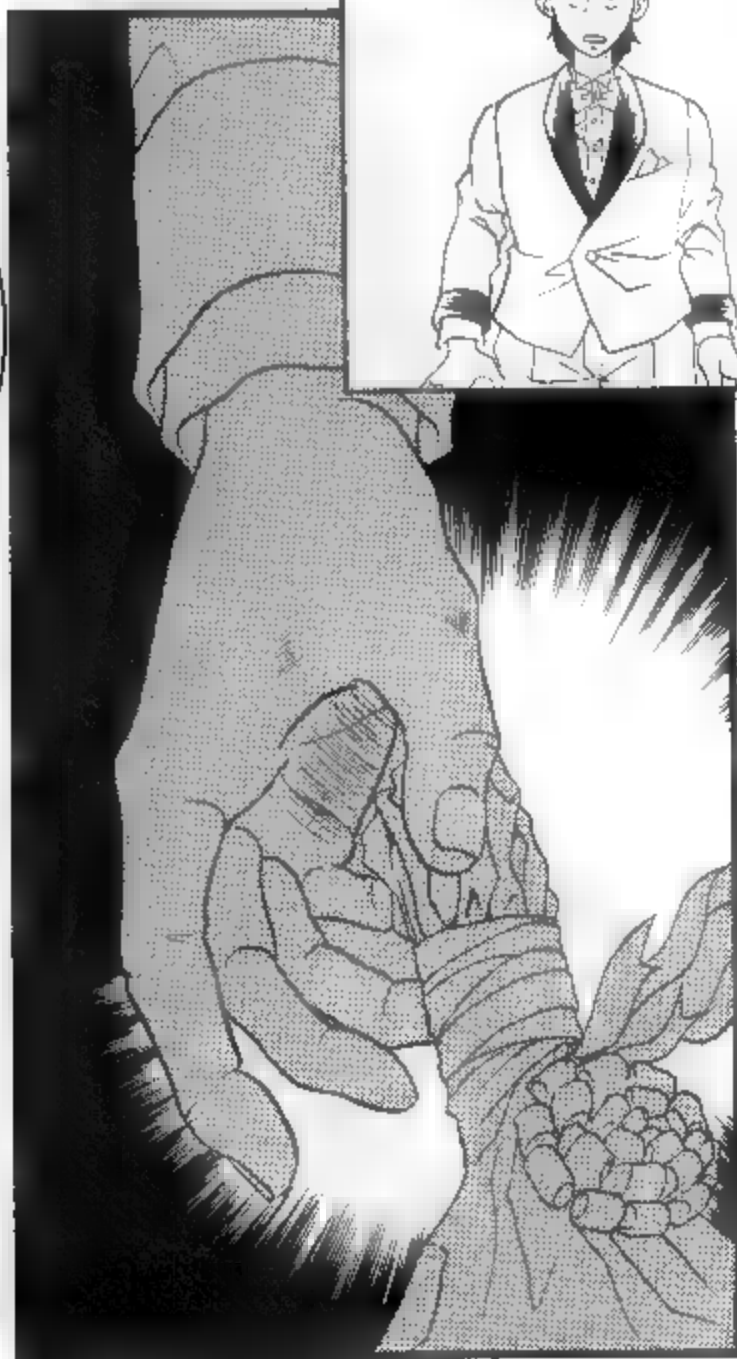
<激动、高兴>
思念异性，就想跟他亲近，这种心情通过手的动作可以表现。

↑强忍着愤怒的场面，用紧握的拳头来强调感情。

↑害羞的他，紧紧地握着她的手表达感情。

↑使用主观的视点，可以使手带有有力感。

跟脸部一样，
手也有情态

用手用得好的话，
可能比脸部更能
传情

↑受到打击，以致手都没有力气、拿着的东西掉落地上，这种场景无声地表现了打击力，从某种意义上来说，比脸部表情更具表现效果。

小孩的纯真无邪，不管物体大小，什么都用手抓，是最率直的动作。

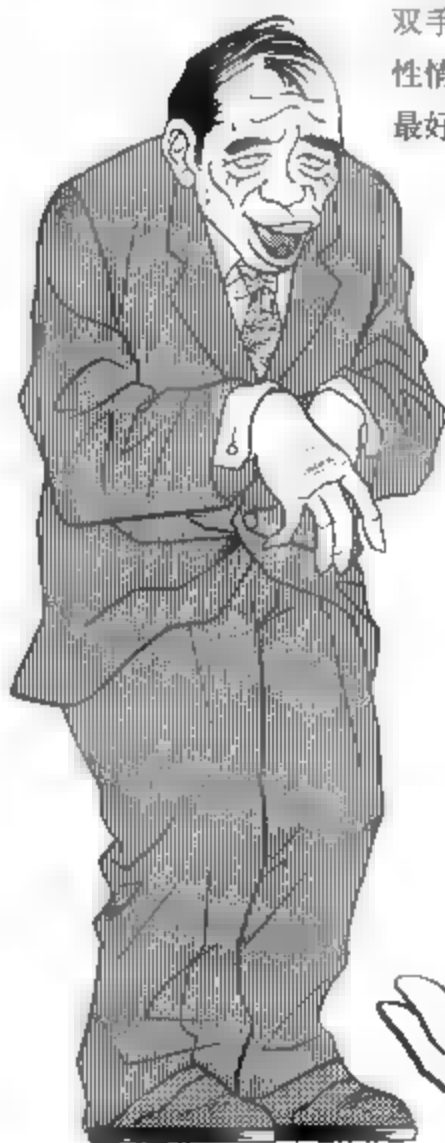
与男性不同，女性主要用手指，握时颇有品位，这是女性的特征。

基本上大部分男性都会紧紧地抓住东西，手的使用方法也很直接。

竖起手指掩嘴笑，形象过分女性化，令人多少有反感，略显丰满的阿姨是其代表。

男人使用手指的话，大抵只限于触碰脏东西时。

使用手指是女性化的象征，男人这样子的话，让人觉得不伦不类，给人很恶心的感觉。

双手互相摩擦的举动表现性情低下、猥琐的男人是最好的例子。

手的表现力是不可小看的，明白了吗？

所以，单靠手的动作也能表现角色

6. 癖好的魅力

进一步挖掘角色的魅力的话，就必须表现其所谓"个性"的具体部分。

表达角色"个性"的手法可以有奇异的行动、噱头的表露等。但是，这些限定角色的类型，在短篇作品的限制下，特地去强调"个性"是很困难。因此，要留意一下自然地表现角色漫不经心的举止或癖好。

同是癖好，有的不错，有的让人看不起。不过，适用于画面时，奇异的可以给画面增添魅力。这些癖好是我们身边的人的行为，很多人都有接纳的观念，这种观念对角色的形成非常有用。参考这里观察一下，家人和朋友的癖好，对您塑造角色会很有帮助的。

挖鼻孔

摆弄头发

吮吸手指

拍额头

右页是在左页的基础上补充了角色登场的癖好动作而组成的，试比较一下其不同。

阿玉

史罗斯怎样啦？

哦，喝醉酒了，还在睡吧……

早上好……

哦，大概喝醉了，
还在睡吧……

早上好……

沙
沙

沙
沙

通过习惯和动作，明确地表现角色的性格。

<咬指甲>

给人不修边幅的印象，基本上把手指放在嘴角的人不够独立，多是撒娇的小孩。

<抓头>

不会视为不干净，而是非常神经质，有动脑筋的印象。

<自信地伸展>

自我意识过剩的自我陶醉者，自作多情的角色的代表，这类人常常是没有什么收获。

<用指尖[illegible]打桌面>

看上去是一个焦躁不安而性急的角色。

<大汗>

乍看上去，这种角色很迟钝，实际是一个不会说谎的慎言者，可以信任的角色。

<什么东西都闻一闻>

非常神经质，疑心很重的癖好，能清楚刻画这类角色。

<梳头发>

总的来说是“爱打扮”，自信心过剩，无所畏惧的积极的角色。

<手指擦鼻子>

孩子气的癖好，表现年轻而粗旷的角色。

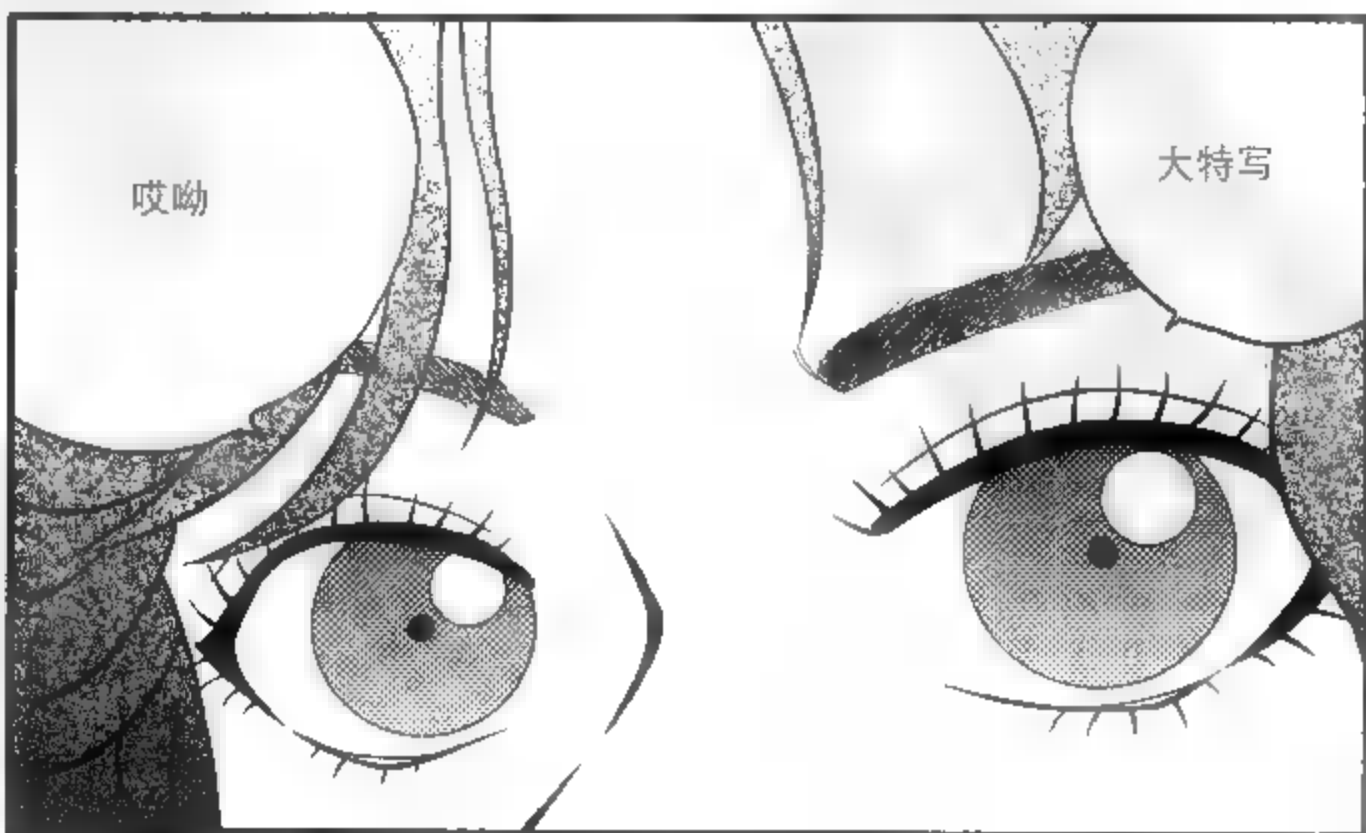
不矫揉造作，自然地表现角色魅力

过分地夸大癖好的表现，

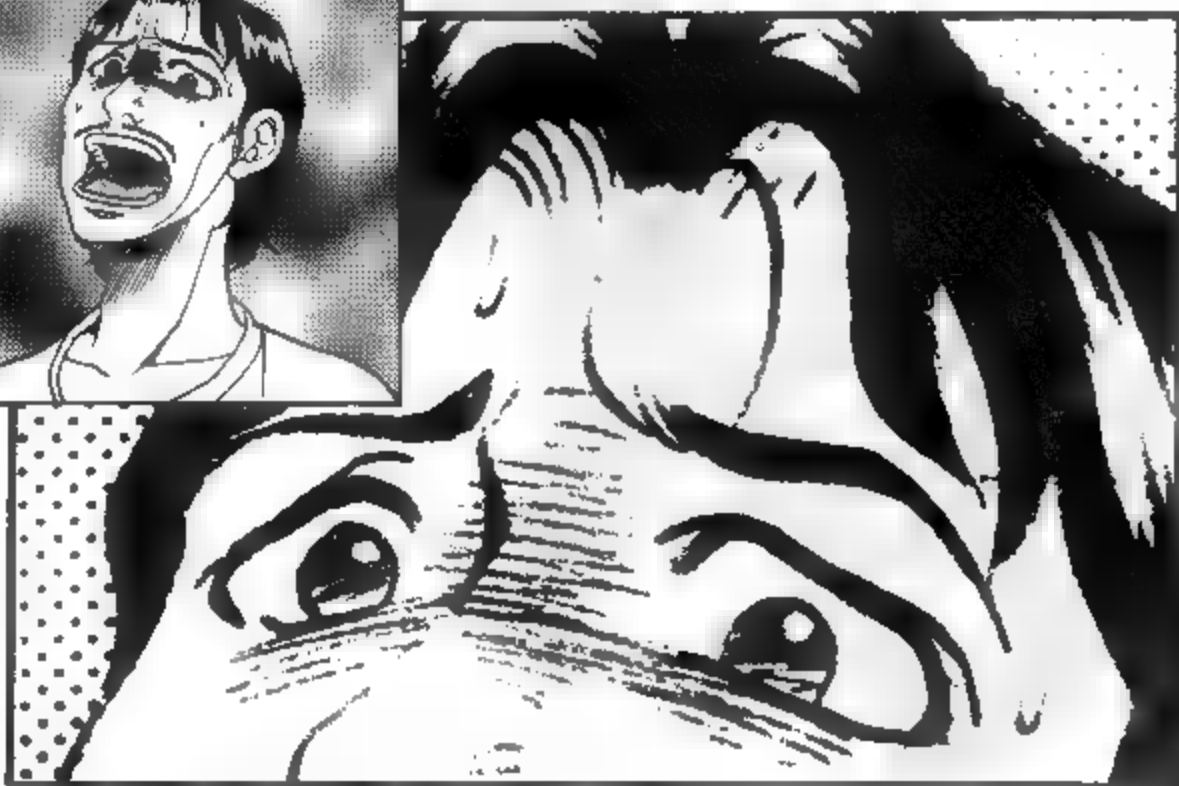
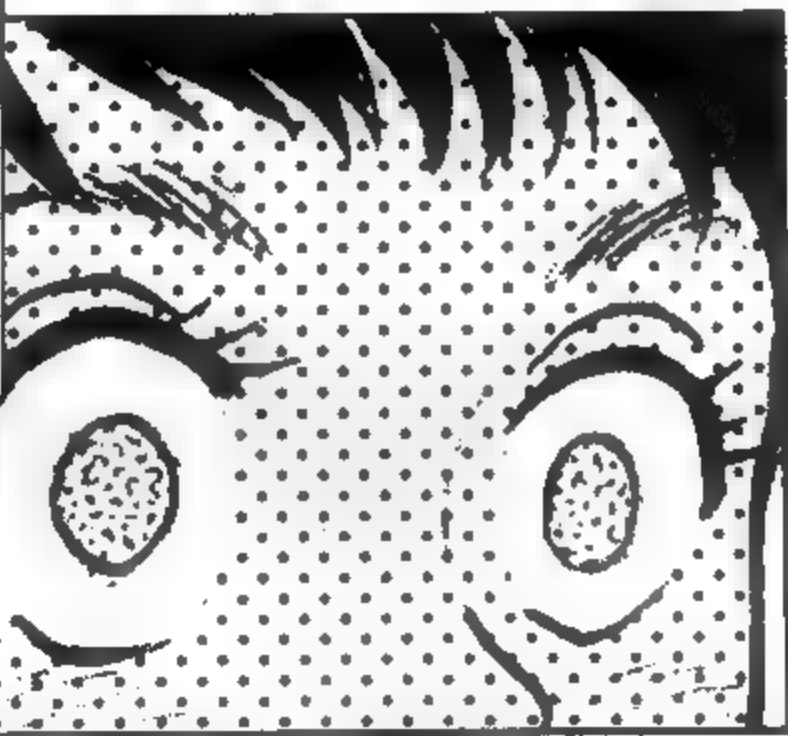
相反会影响故事情节

7. 用大特写增强感染力

左图是初学者成稿中经常看到的分幅例子，在画框里安排了定形构图，画面非常单调，角色也下意识地采用易画的统一大小。

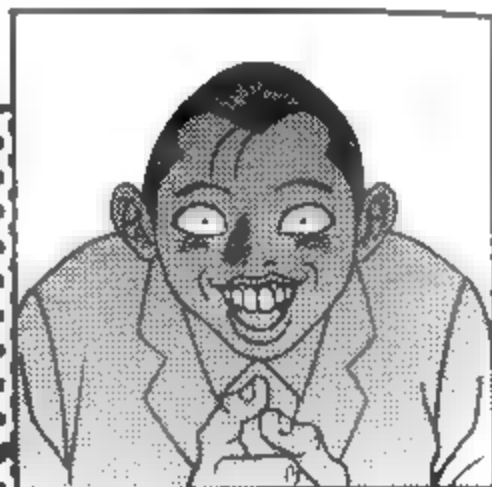
这里，为避免画面简单模式化，用了“特写”和“大特写”。利用这种效果表现，使画面模式变化，作品便很有吸引力。

【眼部大特写】

眼部具有直接表现特征，利用大特写镜头可以增强影响力。

<瞪眼>
感染力出于眼前，能增强情节的紧张感。

<急躁>
很清楚地表现出了紧张感。

<震惊>

比冲击的表现更厉害，等待故事的情节推移。

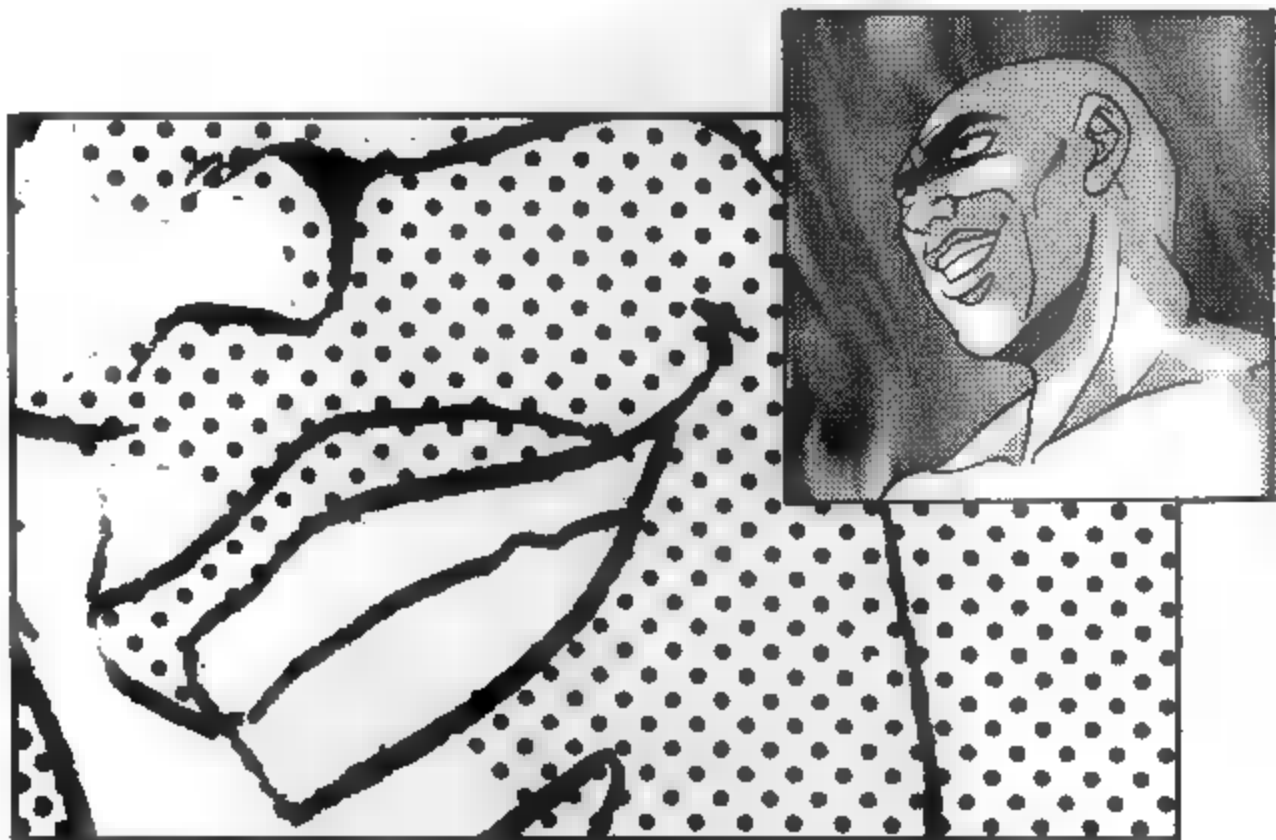
<阴笑>

特写，只让人觉得有点色眯眯，大特写镜头会散发出不舒服的气氛，可能给画面带来不愉快和危机感。

<凝视>

用大特写表现有兴趣的眼神，可以包含和各种环境相关的期待，角色表现出对方感兴趣我也感兴趣的情态……这是利用了人性的效果。

【嘴部的特写】

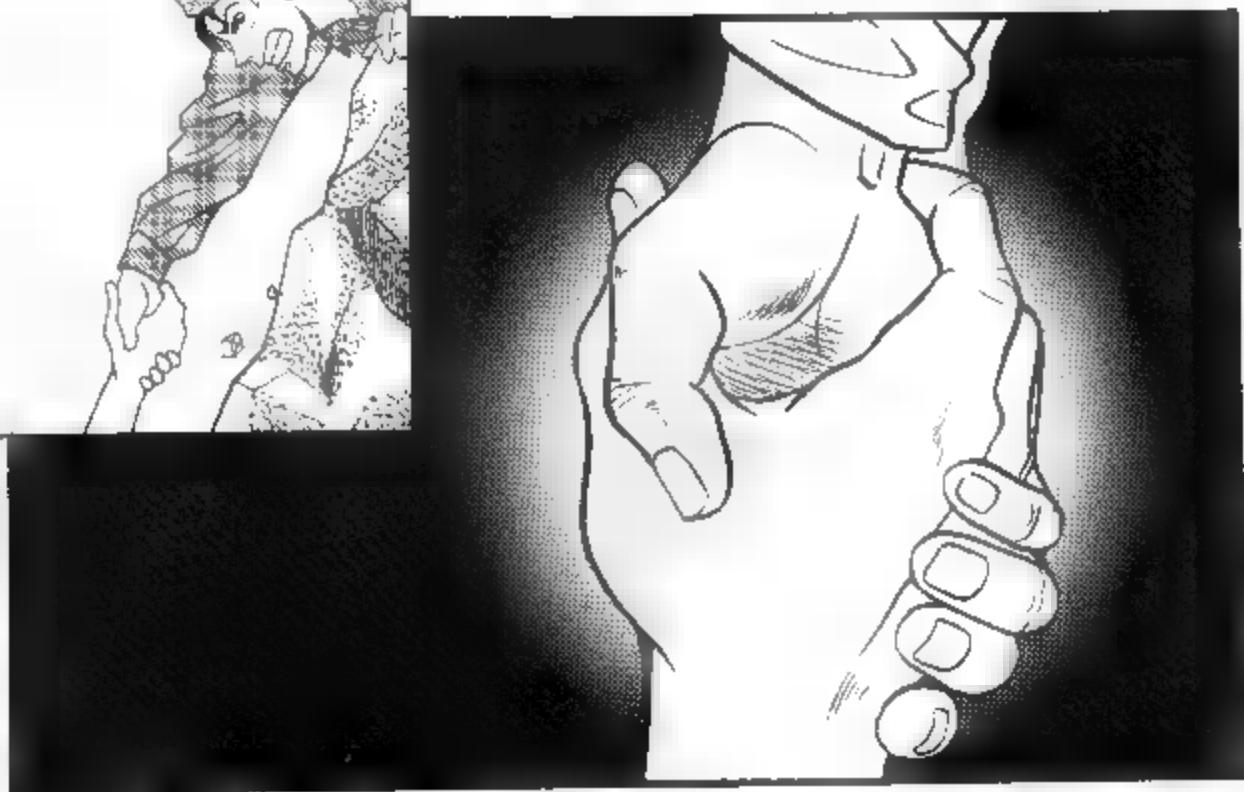
与眼睛的直接表现性相对，嘴部有微妙的深层表现力。

<阴[illegible]>

基本上来说是笑，但嘴部的大特写，有微妙的表现效果，暗示故事情节的不利。

<挑逗>

女性的嘴唇有性感魅力，做出挑逗性动作，男人多会怦然心动。特写突出妖媚态，故有很强的表现力。

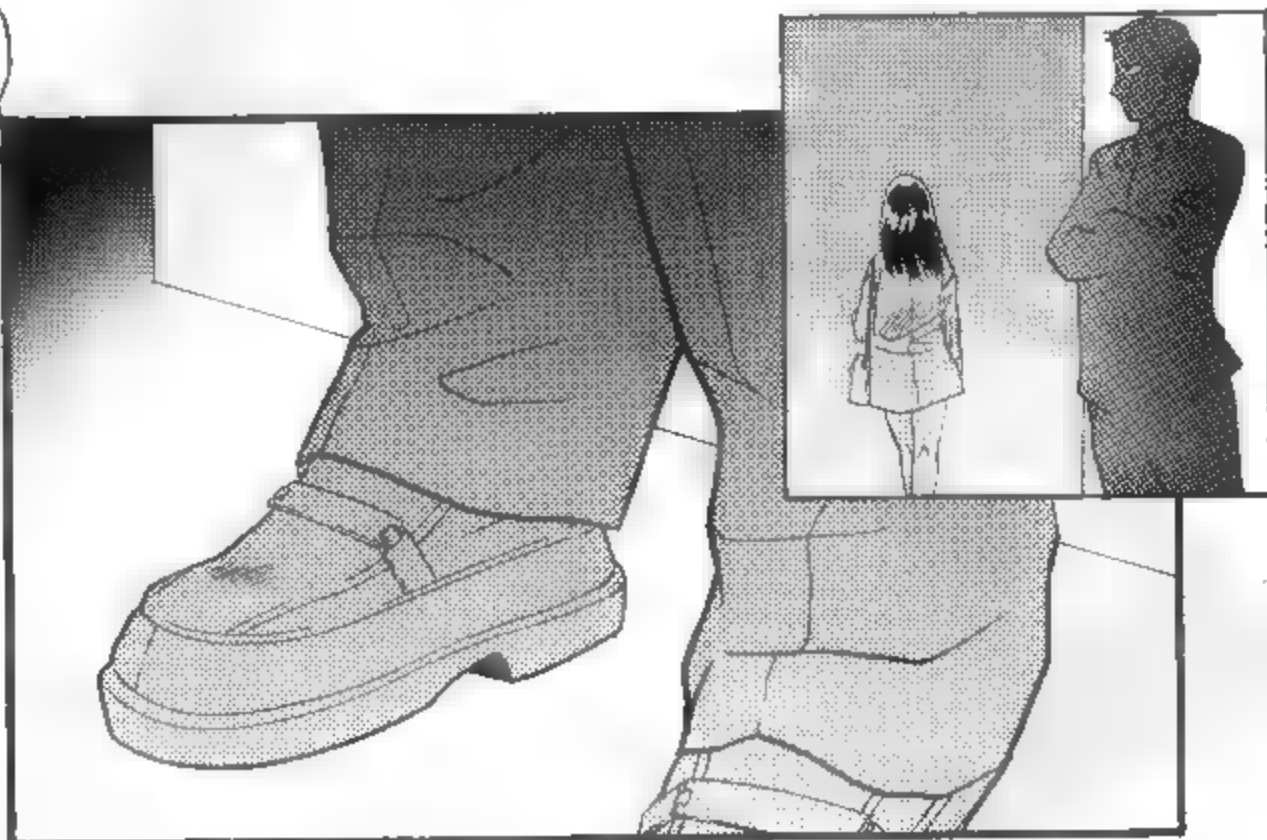
【手、脚的大特写】

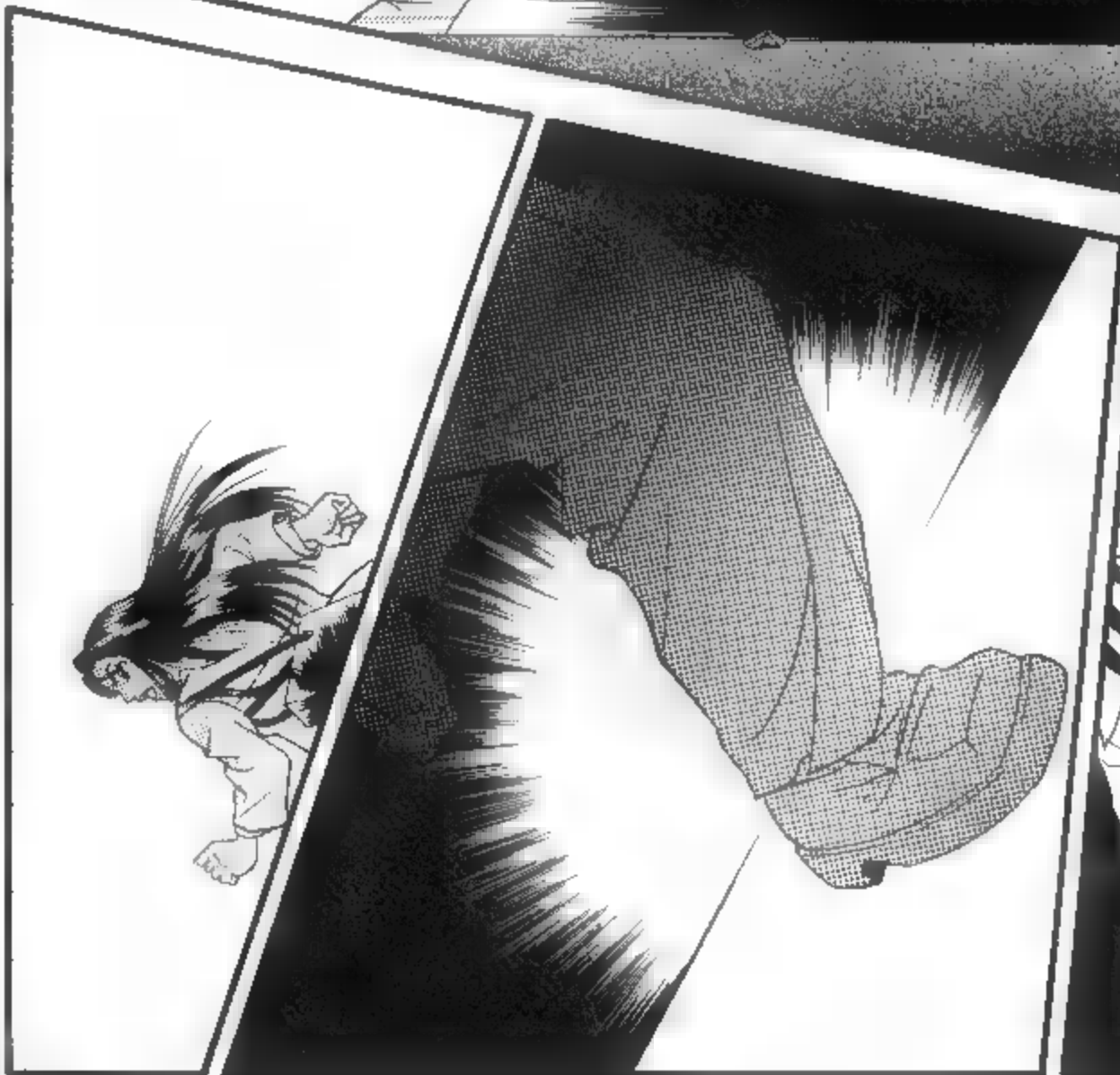
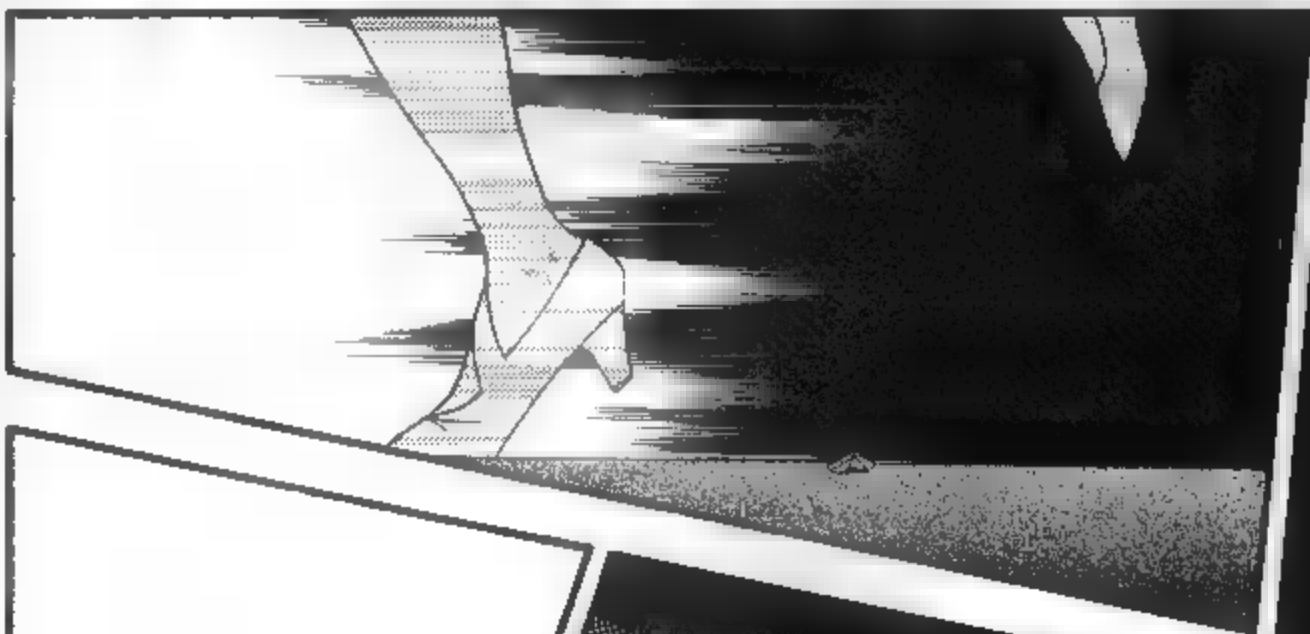
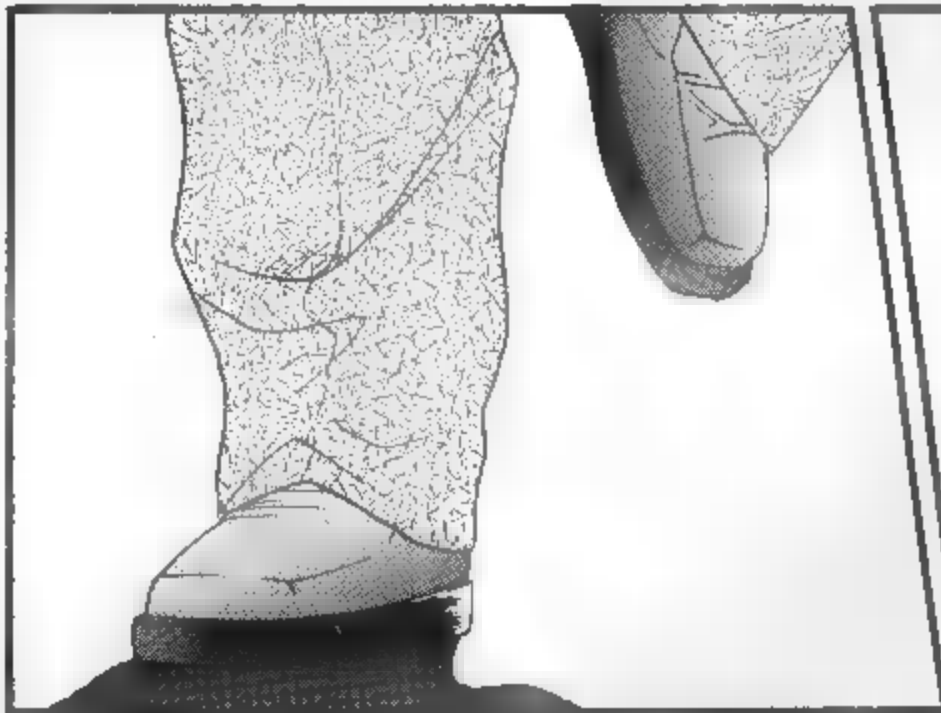
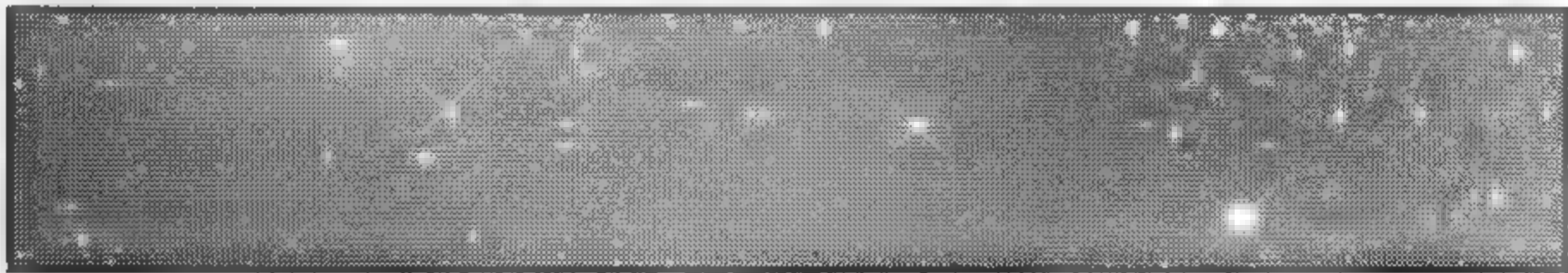
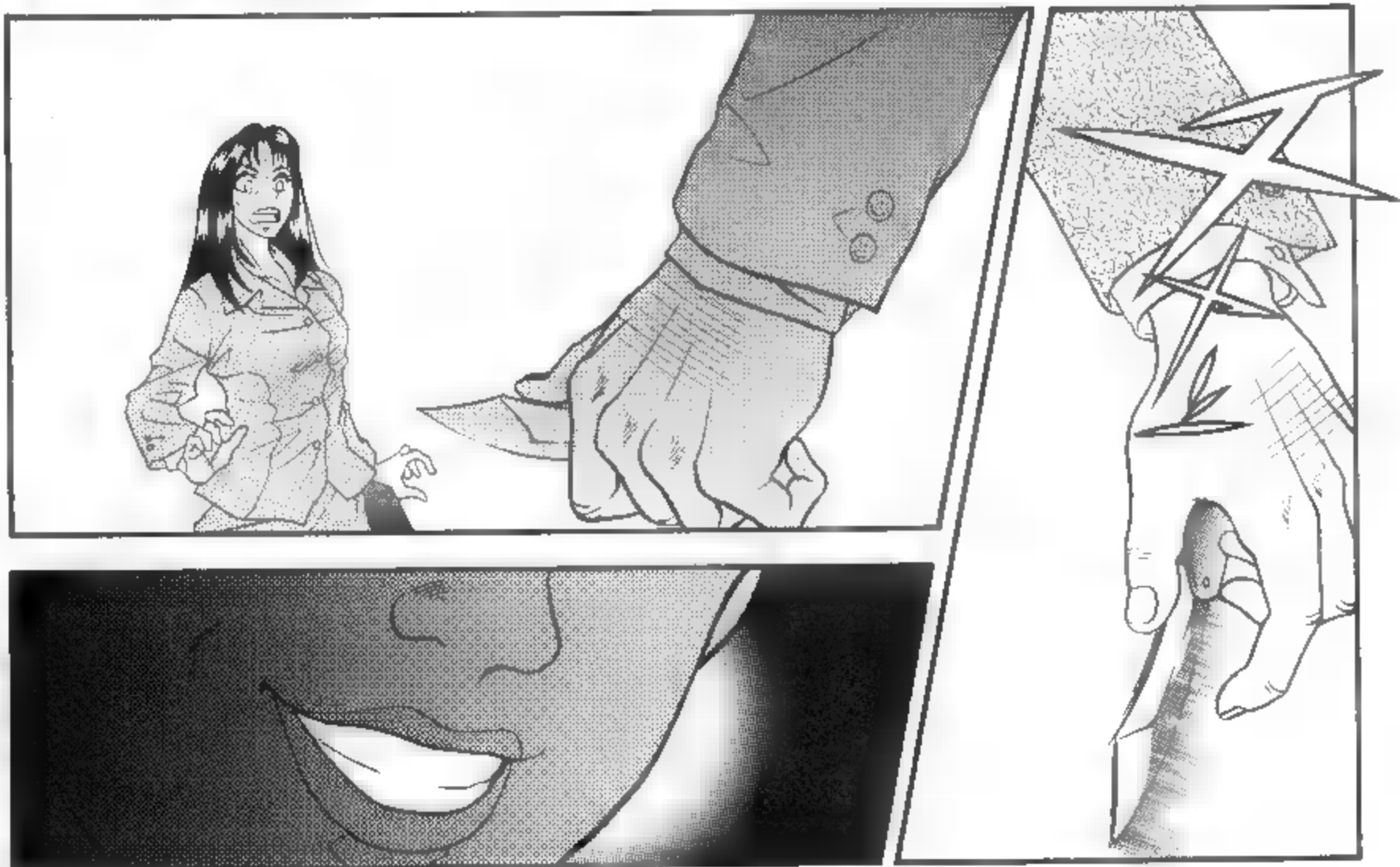
手的表现，在第5节中已经介绍过，由于脚部缺乏感情表现力，很难取得戏剧性的效果。但是，偶尔在一些场合可以取得意外的效果。

<拉一把>

帮助即将掉入深渊的人，这是在电视剧中经常可以看到的场景，这也是大特写的有效利用。两个人的命运全牵于手上，表现出极度紧张感。重点部分尽量放大是漫画的基础。

チェック

下一页将大特写表现效果的例子用于漫画

接着

<被跟踪>

发挥脚部不带表情色彩的神秘特征，表现看不见的敌人或跟踪者，对表现危机感非常有效。

特写和大特写不只是漫画中有，

电视剧或者电影的镜头中也有，应好好地学习。

太可怕了！

8. 跃然纸上的变形

ぐるるるるる…
大哥!
啊!!
哇

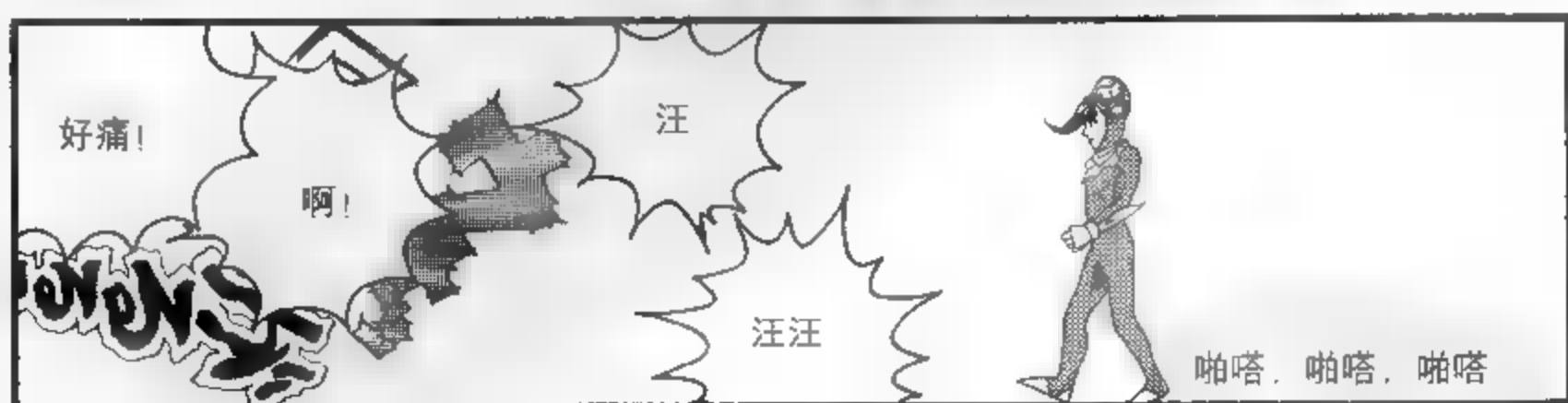
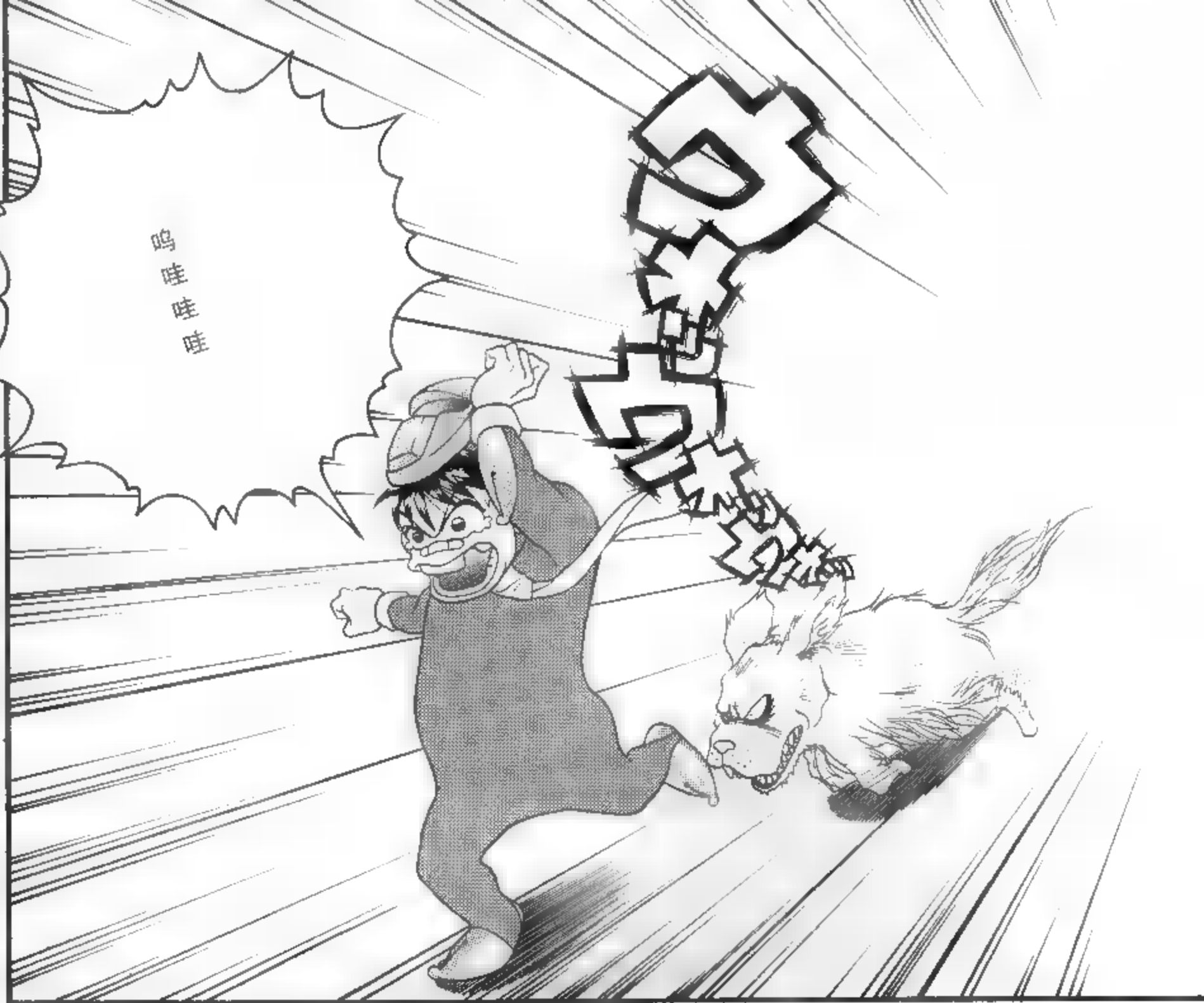
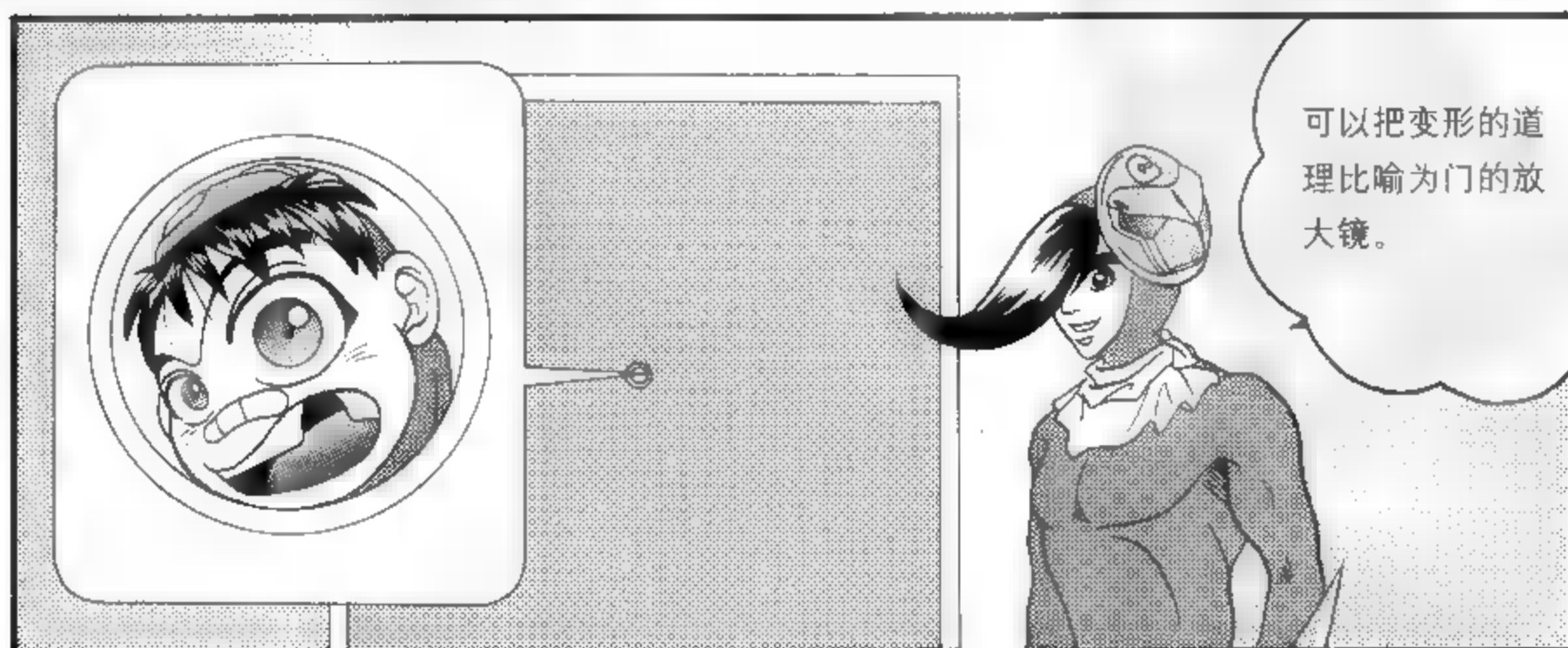
呜哇哇哇

例如，像这样奔跑的场面

便是运用了变形

要进一步强调角色的动作，或进一步扩大画面时，夸张变形是很有效的。

这样的动作其实非常不自然，但漫画却可以，这是只有在漫画中才出现的独特表现手法。

这就表现出活动感了

<拳击>

拳头变形，可增加画面的感染力，有效地表现其破坏力。

<跳跃>

上半身和下半身的比例不协调，表现漫画的活动感，比实际更逼真。

这样自由的想象和表现技巧

角色更具魅力……

咦

喵

喵

哇！哇！哇！

第 3 章

声音表现的基本技巧

您辛苦了！

请接受我的心意！

怎么

这种情况怎么办？

啊……

唉，我

詹姆斯!!

哦……

你是谁?!

这个小孩?

是谁来着?

谁呀

哪吒呀!!

超级变形出拳

呀!

混蛋!
过来吧!

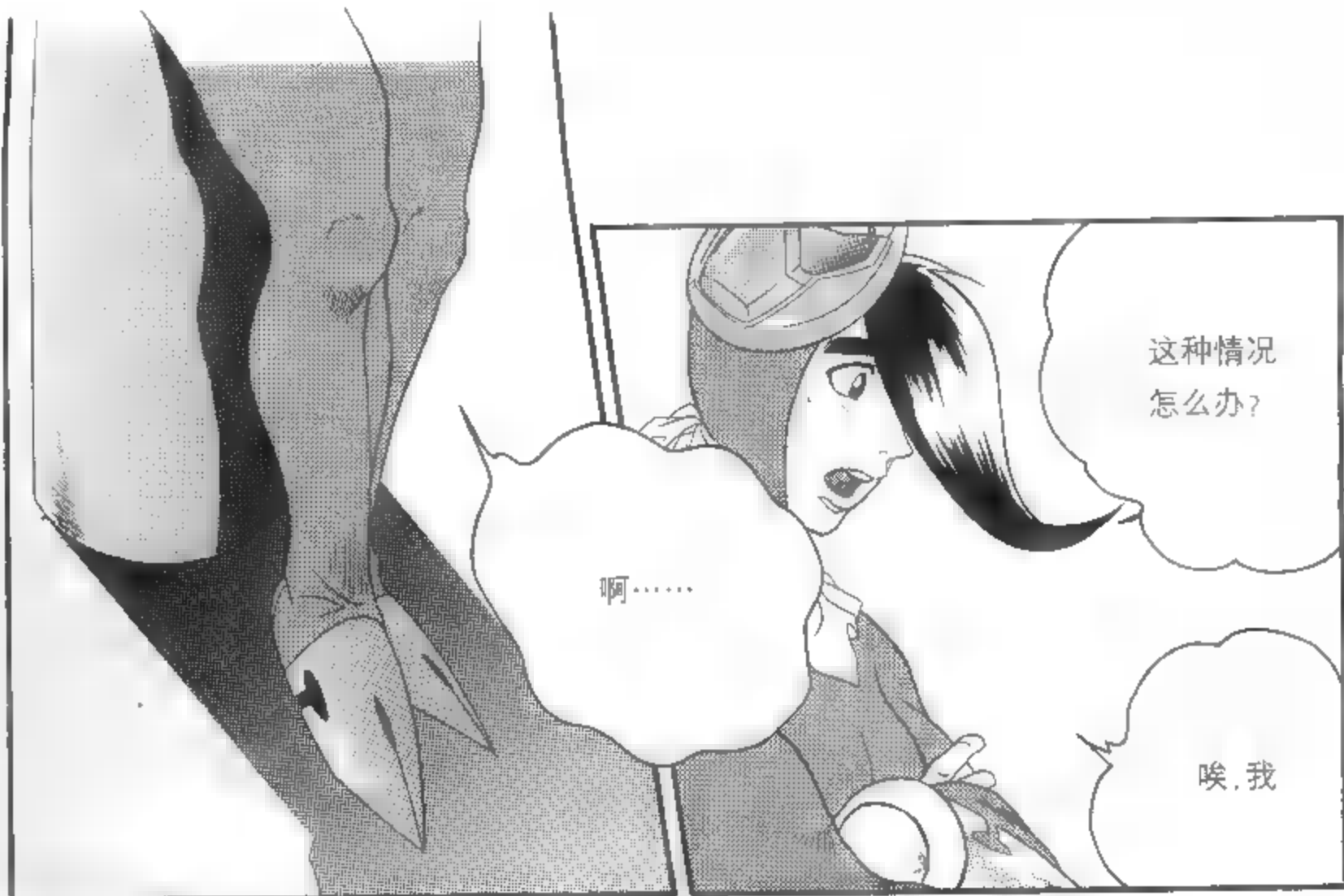
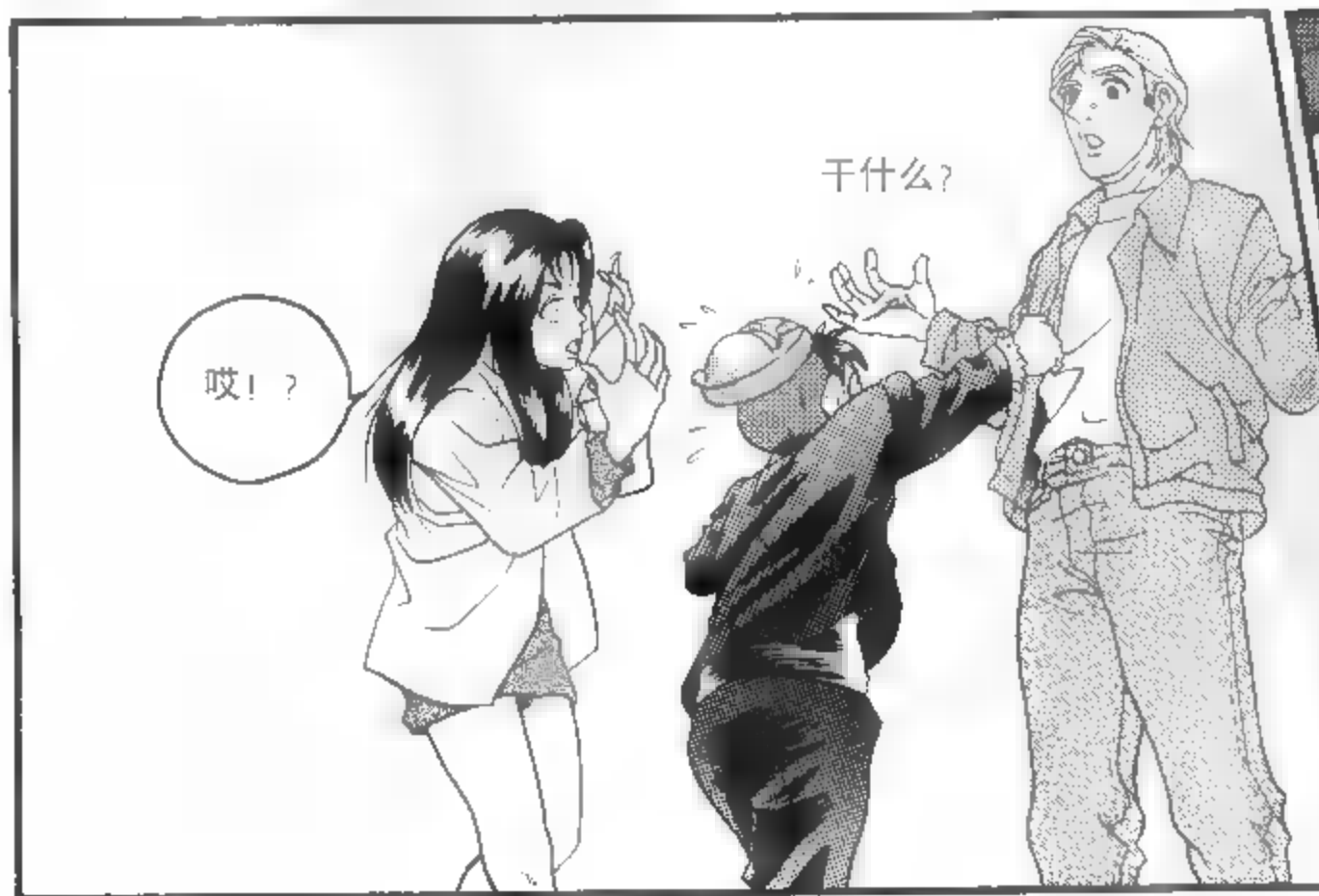
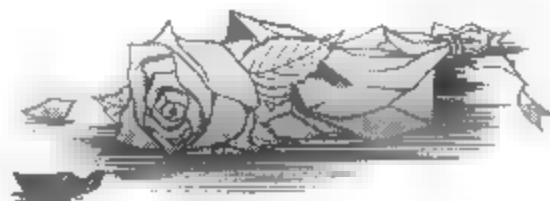
砰
好打
哇!?
哎
打!!
哇

…
…

哎呀?!

不行啊,和小孩子打架

喔,对不起

……
……

啊——啊

要是打架打得
凶一点……

她就是我的
了……

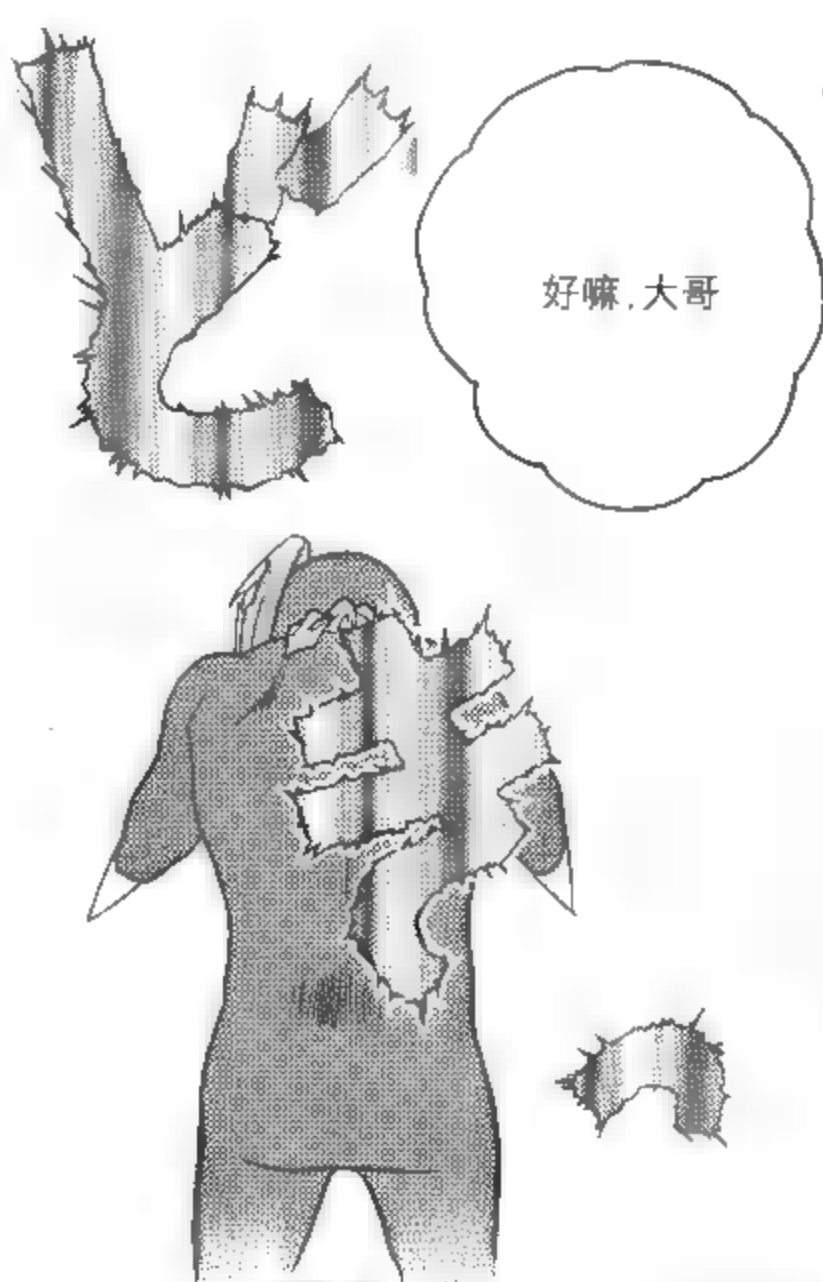
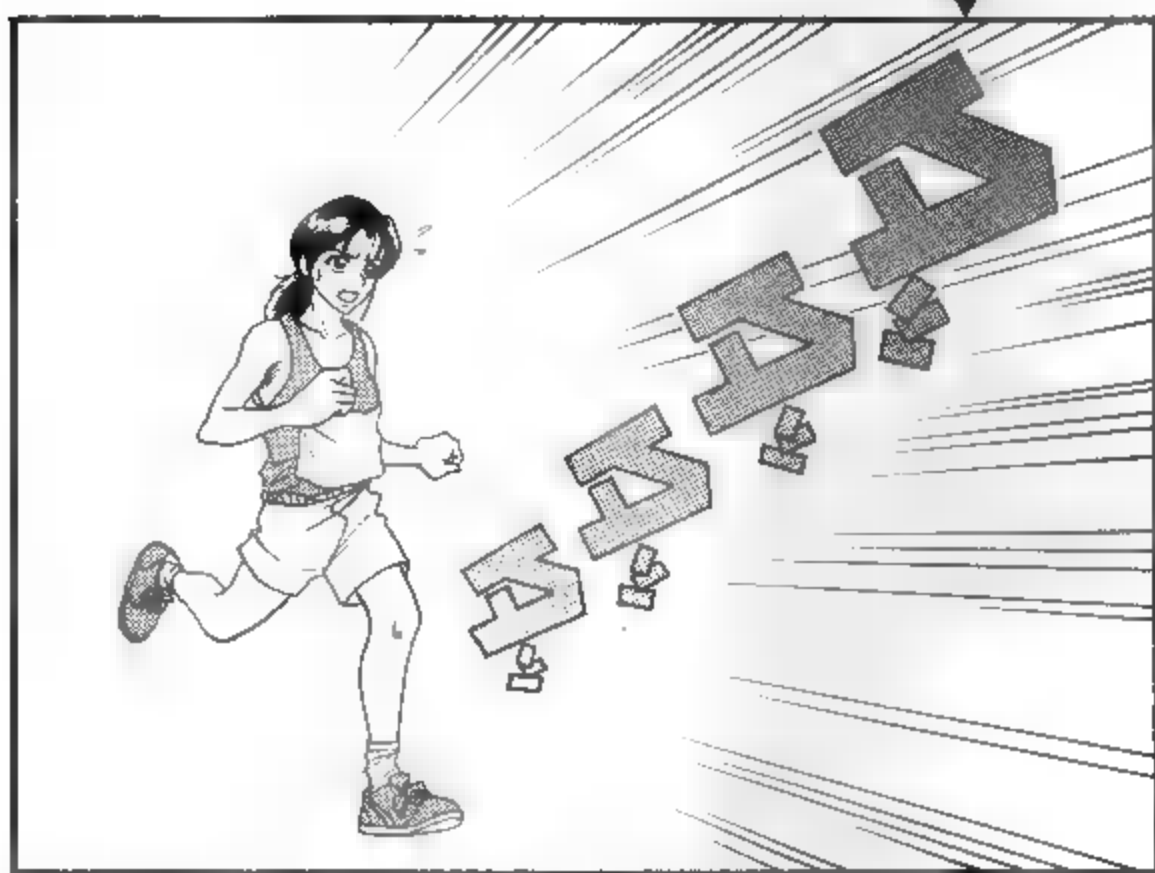
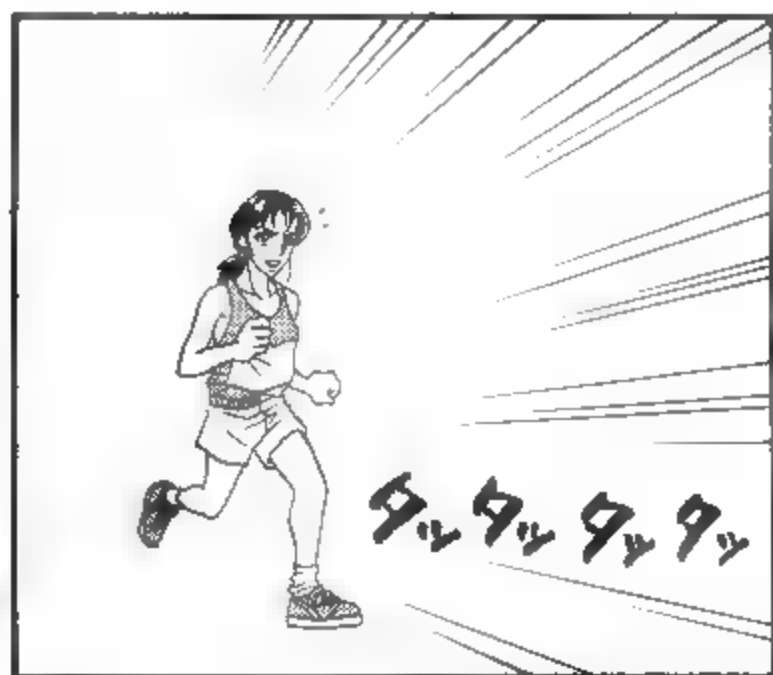
毫……
毫无悔意，
唉……

好嘛，大哥

教我几招赢吵架的方法……

好吧，来……

这是最后一招了

没其他办法……

漫画里当然没有声音，但是声音可以用漫画表现。漫画中的声响称为“效果声”（或者拟声），表示漫画的发话声音的东西称为“话圈”。效果声和话圈内容都是字。所以，在绘画为主的漫画里，只要不影响画面就可以使用……或说，有需要就应该使用。

效果声作为画面的一部分，使画面充满了力量，角色的感染力也明显了。

首先，必须改正一般的想法，效果声和话圈本质不是字，而是画。原因是效果声和话圈蕴涵着感情的形态。角色笑时，话圈也笑，角色悲时，话圈也悲。

效果声和话圈是字和画相结合，是漫画的独特表达方式。

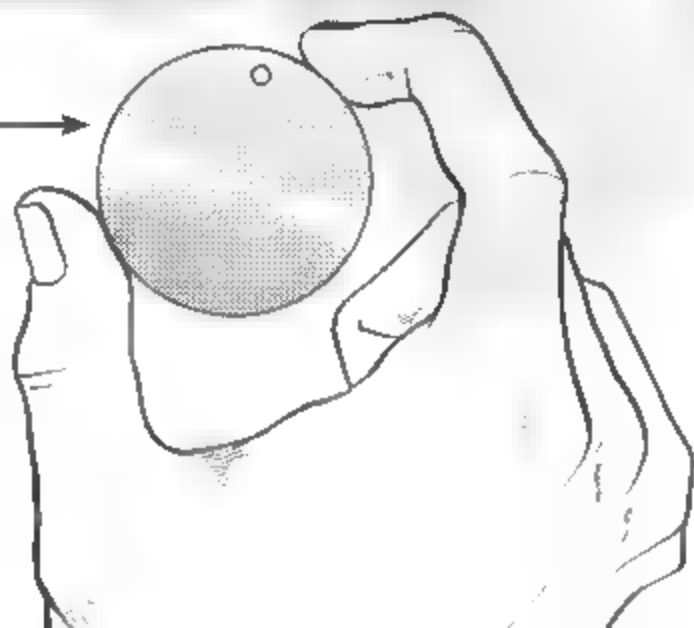
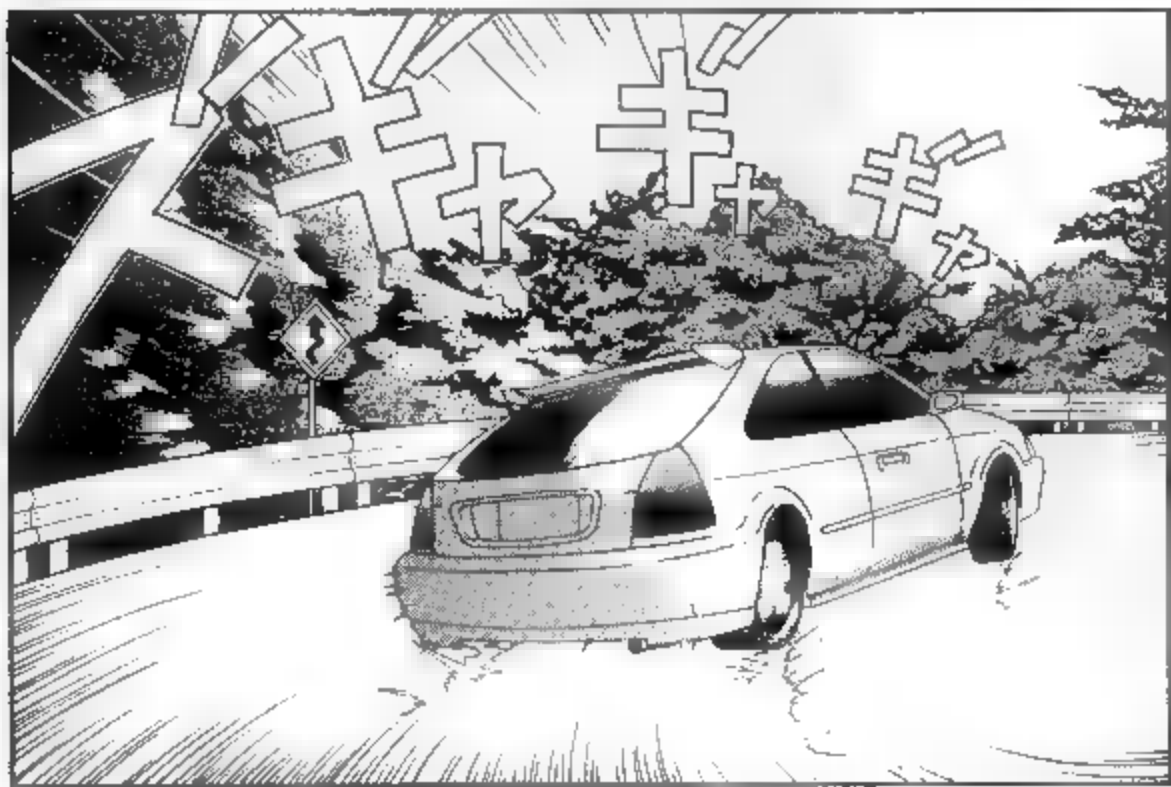
1. 音量表现

如果觉得“虽然有专门配合表情的台词，但还是没法传递最感动的东西”，“构图画幅完满，但是看起来感染力不足”时，不妨再对原稿进行修改。

如同音响和电视有音量调节一样，漫画的台词和场景也有相应的音量问题。音量大或大声时，用大的效果声和话圈，表现小声或悄悄话时，其大小就需要控制一下。

好喜欢呀！

话是这样说……

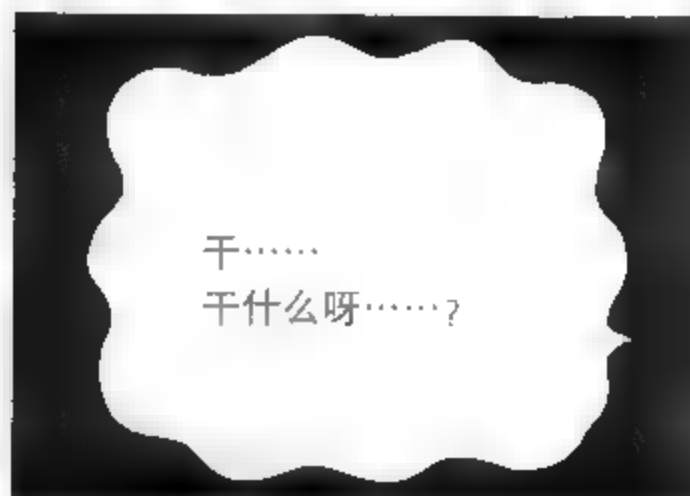
音量

效果声布满画面，进一步加强画面的震撼力，能够最大限度地发挥其感染力。

效果声和话圈不一定要画在画框内，需要进一步强调台词和声音的声响时，将效果声和话圈画出画框之外更具效果。

哗

2. 声音的形状

角色因感情不同表情也不同，同理，效果声和话圈也有情态。因感情和声音而绘画其形状，将使其情态表达更具说服力。

具有情态的效果声和话圈，可以更强烈地表现角色的感情，增强画面的冲击力。

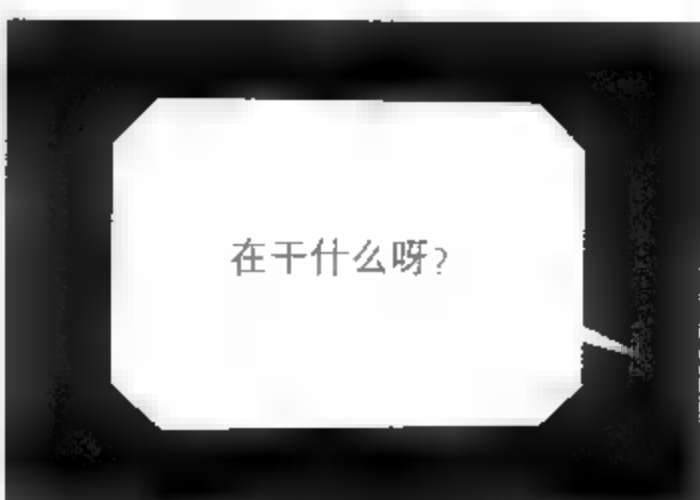
像这个例子，话圈的形状暗示着人物的感情

<感情消极型>

波浪形的效果图线表现情感的摇摆不定。多用于“哭泣”“急躁”“惊慌”等消极情感。

<基本型>

普通对话采用的类型。基本上是圆形，按画家不同，可能画出最具有个性的。

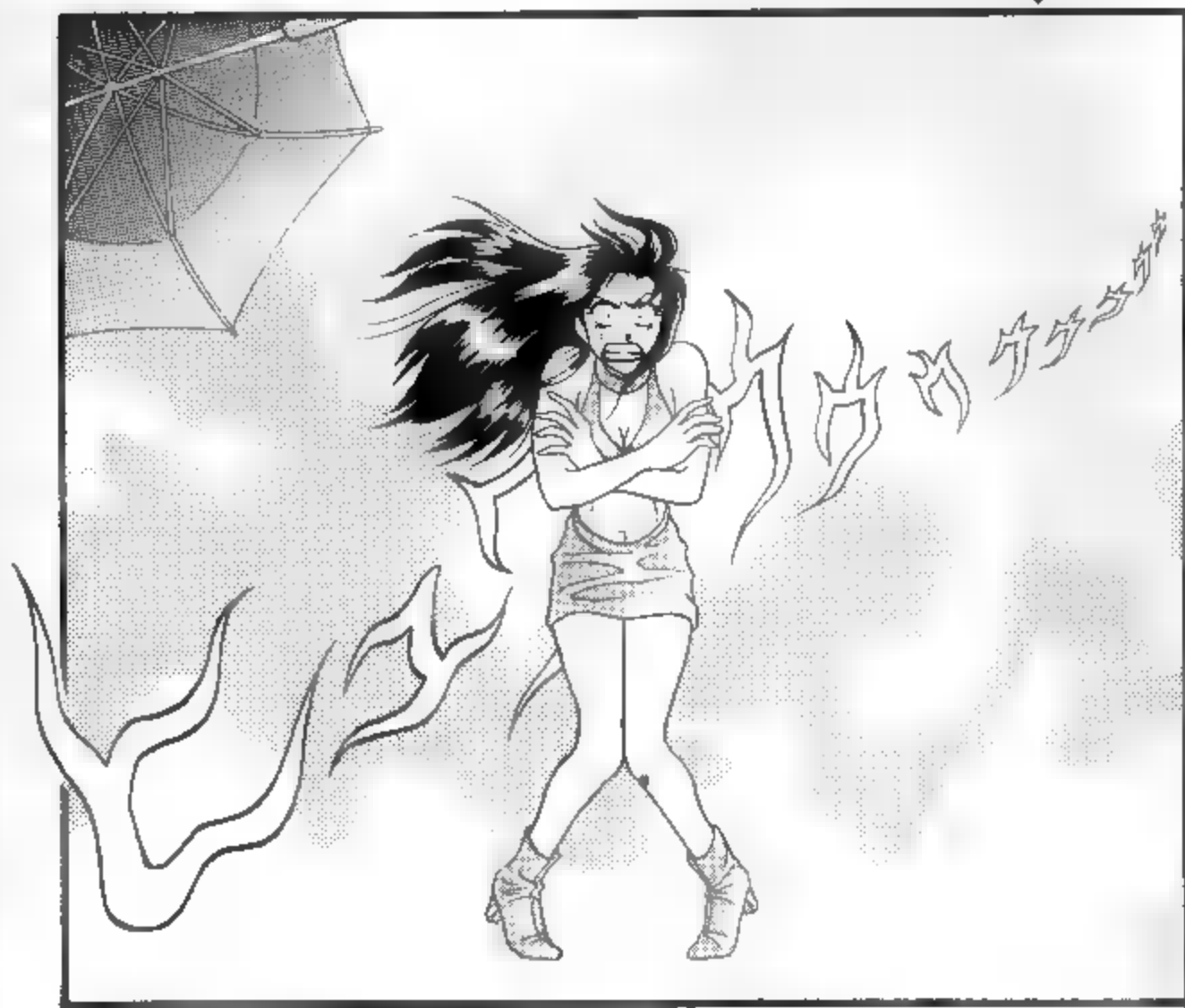
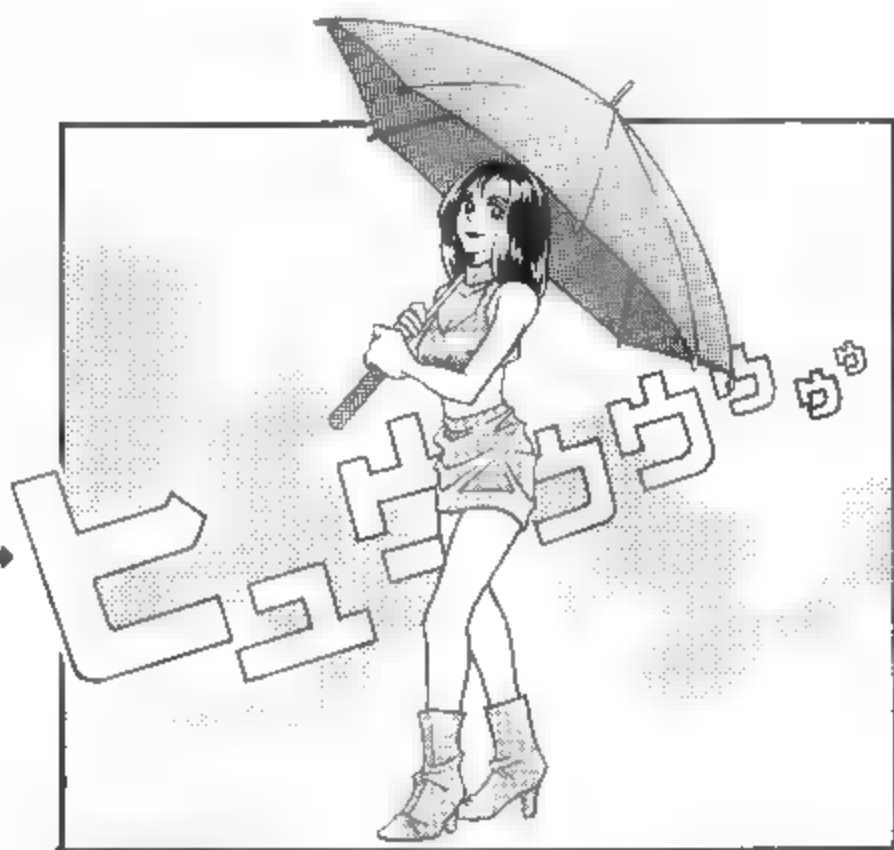
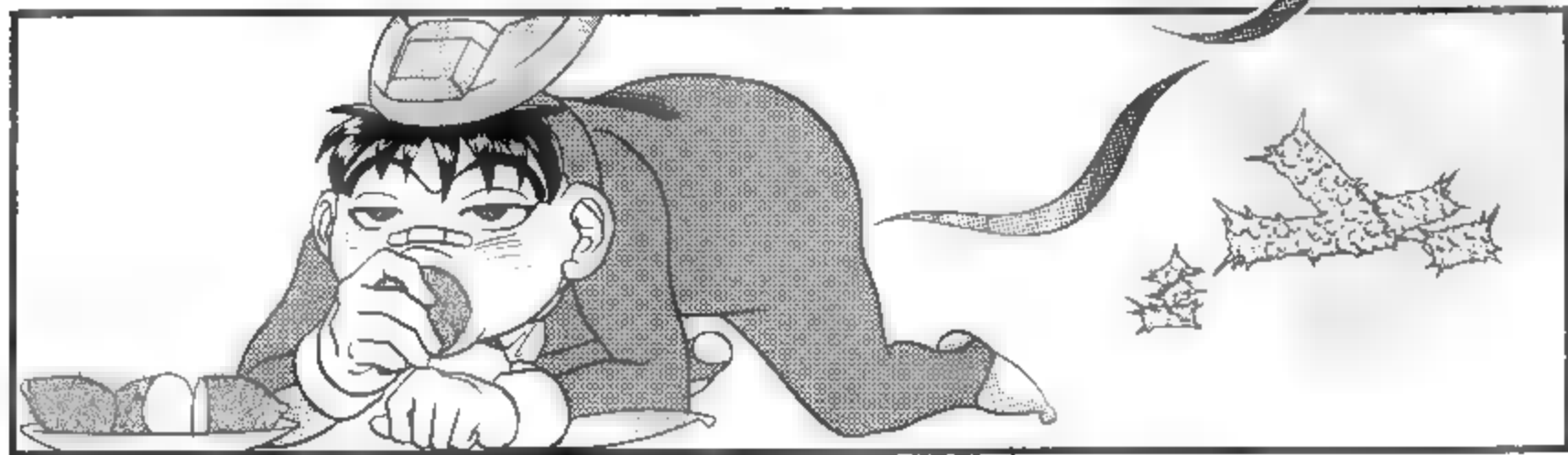
<激动、吆喝型>

用尖角的形状表现迸发出强烈感情。“愤怒”或“大声”的表现，用它会有说服力。

<说明型>

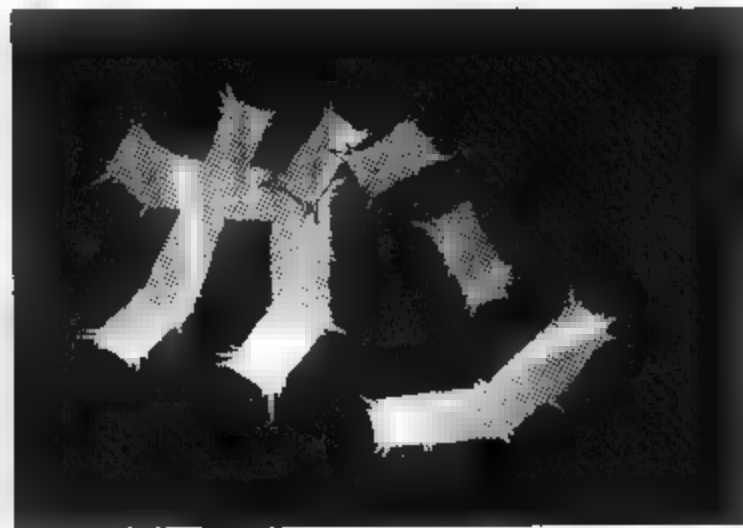
这个形状很正规，表现中度的情状。也用于麦克风和扬生机等机器发出的说话声。

<感情积极型>

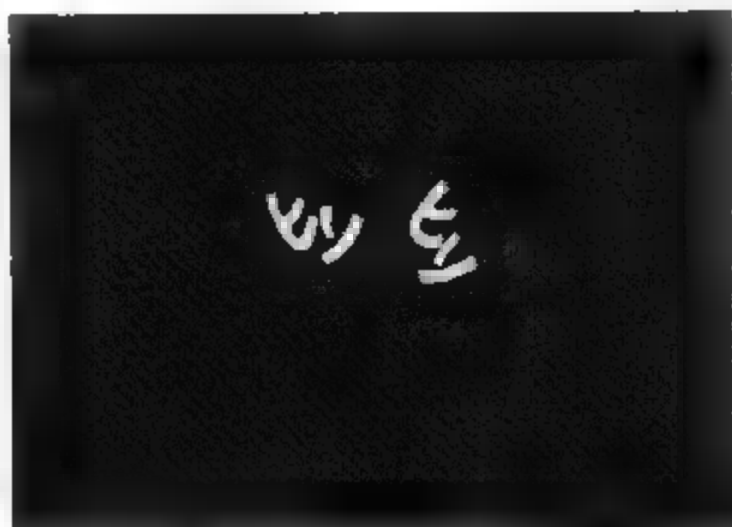
精神好，情绪高的这种形状，适用于表现“笑”“喜悦”等明快的感情类型。

➡ 不考虑效果声的形状，画面欠缺说服力。

⬅ 和话圈一样，效果声通过形状来刻画，可以有效地把音响的微差传递给读者。

⬆ 同样是放个屁，但通过声音形状的不同画法，可以表现出音色的微差。

<爆音型>

震动向外扩大，表现爆炸的声响。也适用于汽车引擎声。

<冲击型>

顾名思义，这是表现碰到什么事时的冲击。用粗字体表现重量感。

<小声型>

悄悄话的声音，即是用话圈表现时你会想到语音，但不用明晰的语言而用声音表现。

<尖锐型>

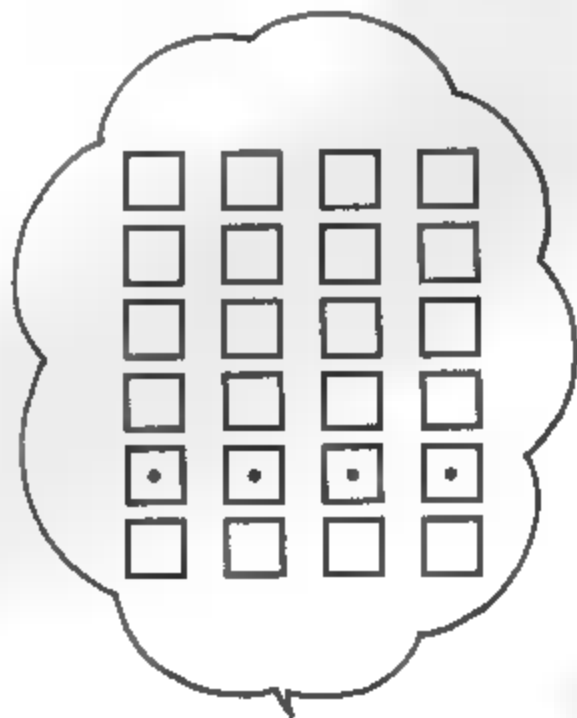
金属发出的尖锐声音，尖锐的音字型能刻画声音形象。

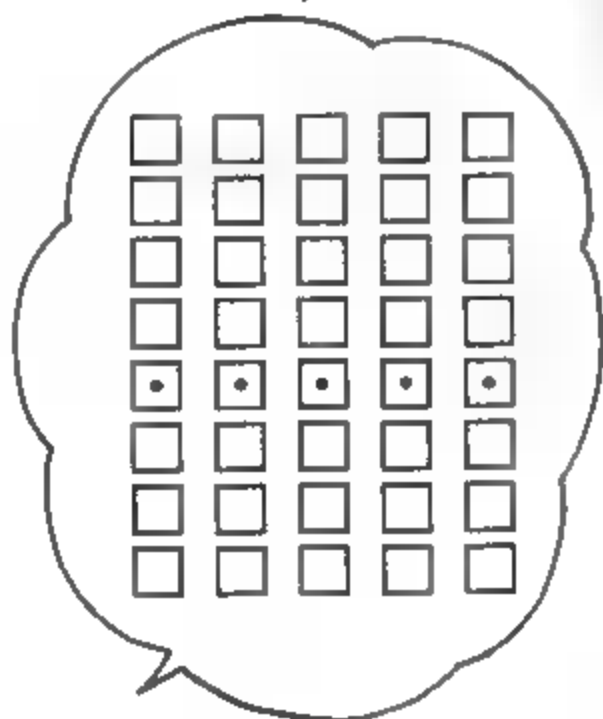
<黏性型>

将效果声和地面画出来，表现黏性大。

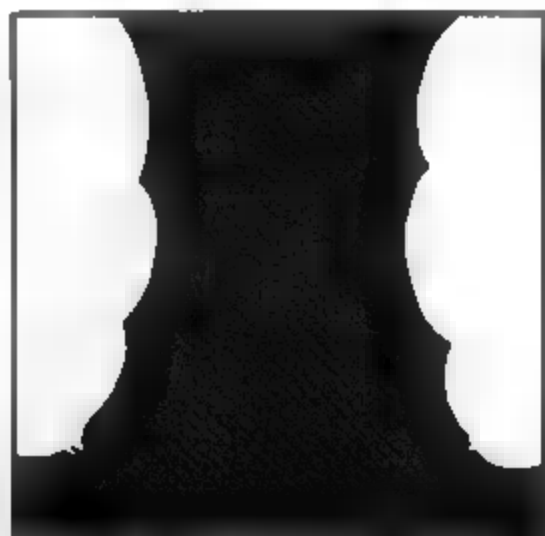
3. 话圈和台词的平衡

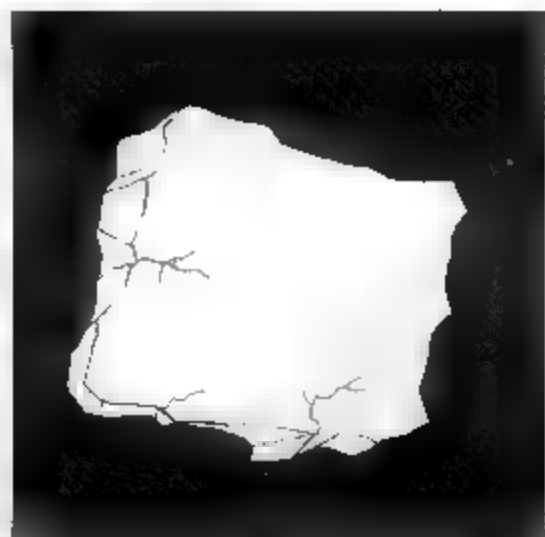
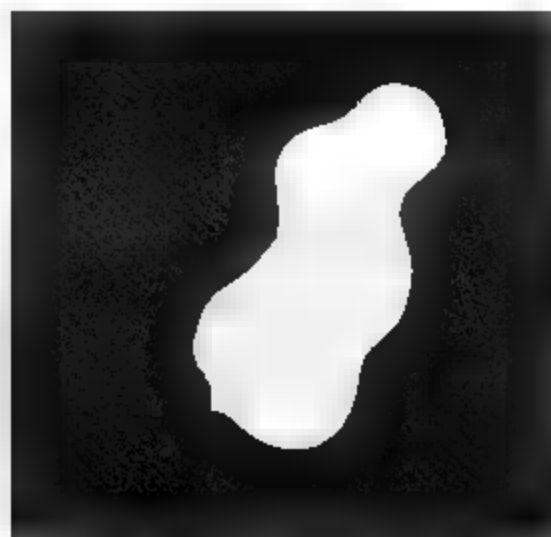
话圈的大小要与音量相适应，但并不单纯由音量决定，还要根据台词字数预留所需空间。如果话圈对比台词而言过小，台词读起来困难，整个画面显得拥挤；相反，话圈面积过大的话，会削弱台词本身的影响力。

一定程度下编辑会替我们调整话圈中台词文字的大小。基本用字(照相植字)级数是，少年、少女杂志是14点，青年杂志、成人女性漫画杂志主要采用12点。

<14点>

少年、少女杂志主要使用的照相植字的级数。日语里经常需要标注汉字的读法（像汉语拼音一样），所以设定话圈时，要留出一定的余地。

<12点>

根据台词改变级数，通常情况下，青年杂志或者成人女性漫画杂志多采用这种字级。

可以自由设想而创作的话圈,也有几点避忌。为了使台词方便阅读,画面平衡,要避免以下例子。

太贴近画框线,话圈好像看不到。台词的平衡也不好。

无论如何,话圈和台词的平衡很重要,请参考左页重新调整一下大小。

过分把弄话圈形状,与背景混淆,已经不成其话圈了。

话圈的形状极不平衡,框内的台词无法整齐排列,会破坏画面整体平衡。

4. 独白和旁白

在漫画的故事中，除了角色说的台词之外，还有两种台词。一种是角色在心里面说的话(独白)，还有一种是故事的解说员说的旁白。通过这两种台词表露故事的观点和角色的内心活动。不过，台词的设置，对情节具有生杀予夺之权，故需慎重处理其使用方法。

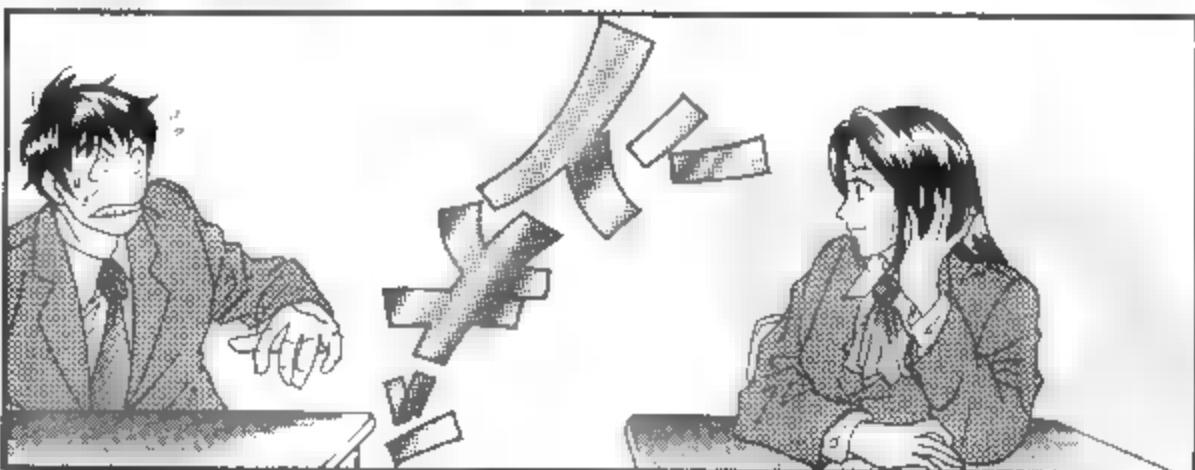
（独白）

旁白

独白是将角色的内心活动展现在读者面前，使作品的主题更明确。这不但增添了角色的魅力，而且故事情节更具戏剧性，即所谓欲言又止时的情态。反过来，如果频繁地使用独白的话，变成角色只满足于自己的内心活动与纠纷中，影响了重要情节的展开，拖了故事的后腿。

⬇让读者明白角色心里活动的独白,如果使用方法不当的话,反而会给故事情节带来不良影响。

啊
美里……

太
太好了……

老是自己在那胡思乱想

这样的话一点用都没有

讨厌，多管闲事!!

喂，美里

笨
笨蛋！
住嘴!!

这家伙！

喜欢美里小姐

啊　糟了

他因为在走廊和别人碰了一下肩膀，把对方打了一顿。

因为暴力事件而被停学的爱川银次又来上学了！

而他还在住院中……

旁白(解说词),是客观解说的台词,用以说明故事、舞台设计和介绍角色。它常作为故事的序言,即使没有画面说明,内容也能存在,所以,对于有独特观点的幻想故事特别有效。但是,跟独白一样,过多地使用解说词的话,会给故事带来负面影响。像那些把解说用于舞台设定、角色介绍,甚至用于表现角色的思想行动等方面的作品,漫画这种表现形式就失去意义了。

糟了,糟了!!

回来了啊!!

爱川银次的停学
已经取消了!!

啊!?

真……
真的吗?

啊

はぁ、はぁ、

他……

他不是还在住
院吗?

嘘
这个那个都在
干嘛……
喔
很容易看得
明白!!
而且很精彩!!
是啊,角色的影
响力也很大
重要的是把解说
尽量换成台词
以情节吸引读者

混蛋
妈的!!
啊,来了!
CD

为她决斗
跟我一决胜负!
OH……
NO……

那我可动手了!
怎么了?为什么
还不上啊?!

超级效果声，
连环拳！！
怎么这样?!
胡闹……

自从那
一天起
……

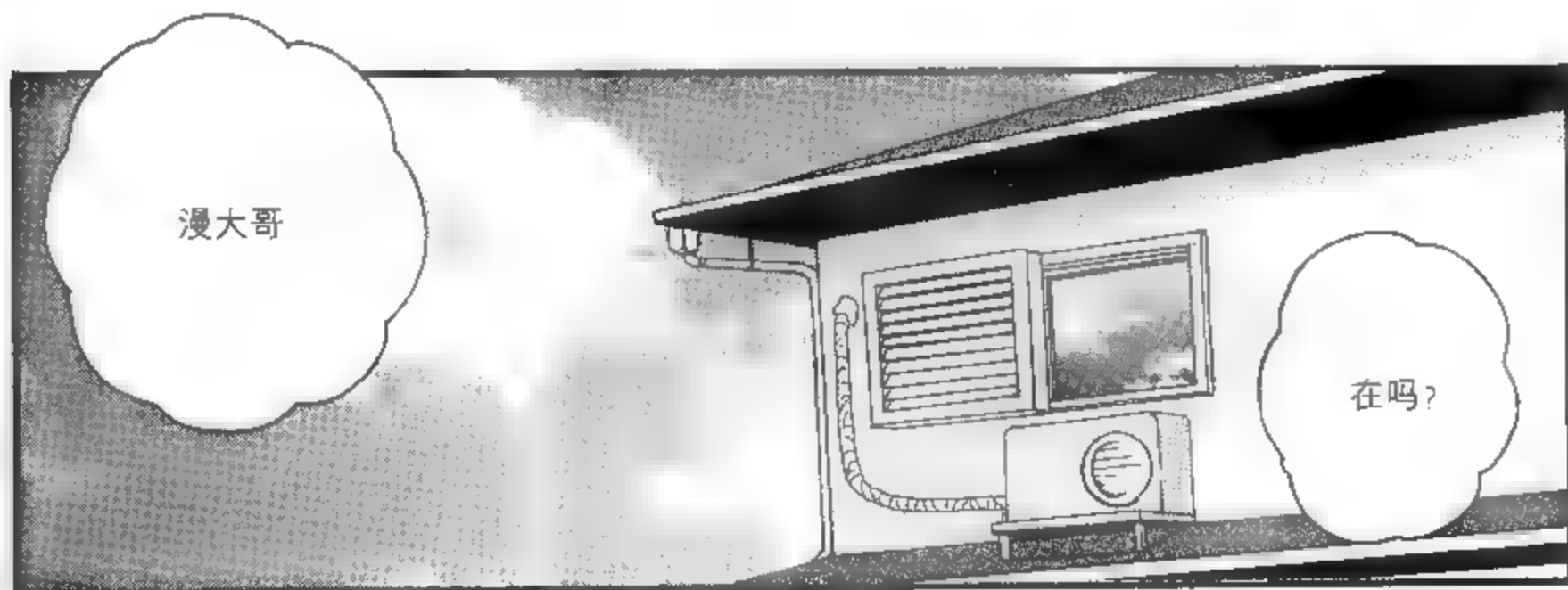
喂
画二爷

画二爷就再不
露面了……

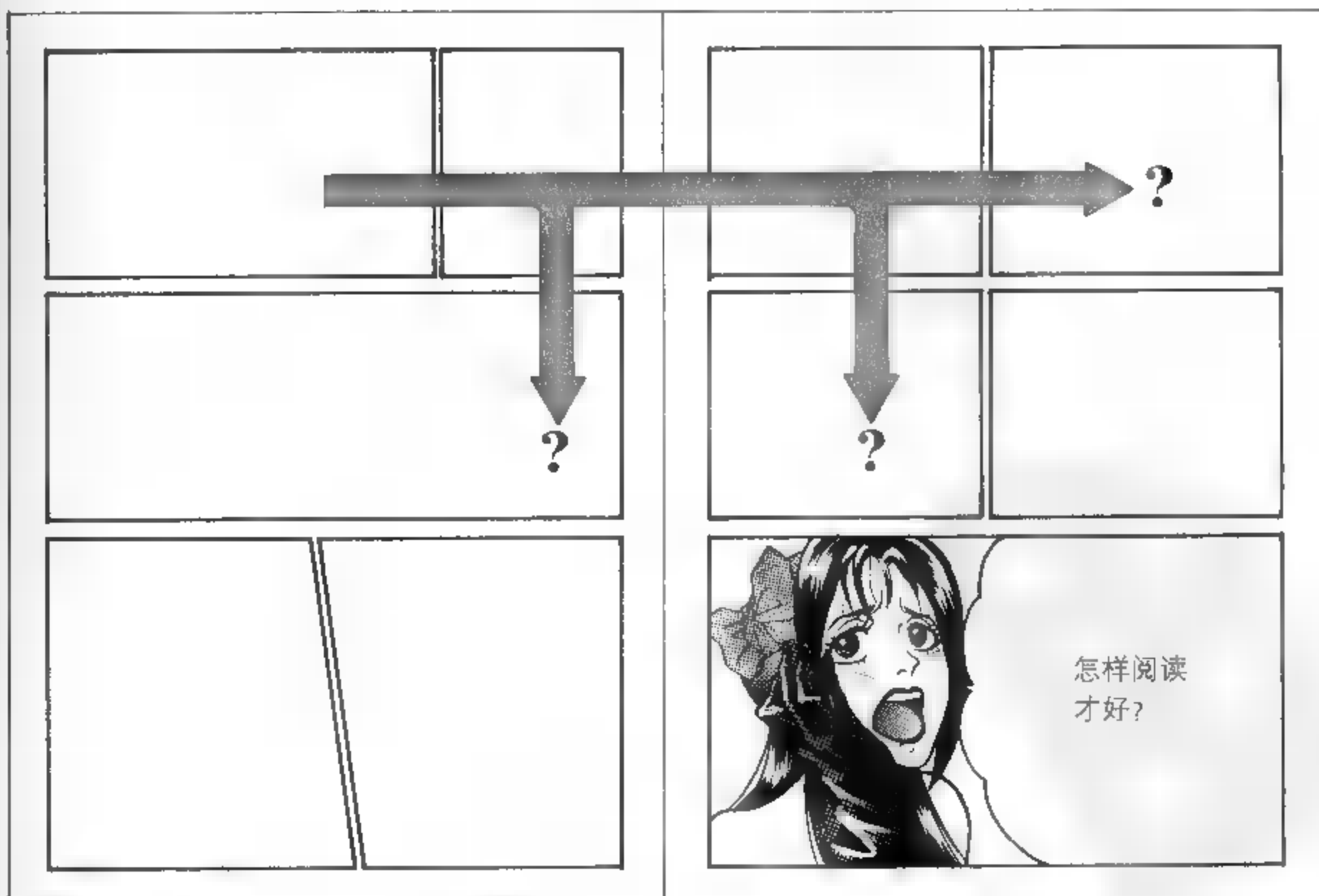
第 4 章

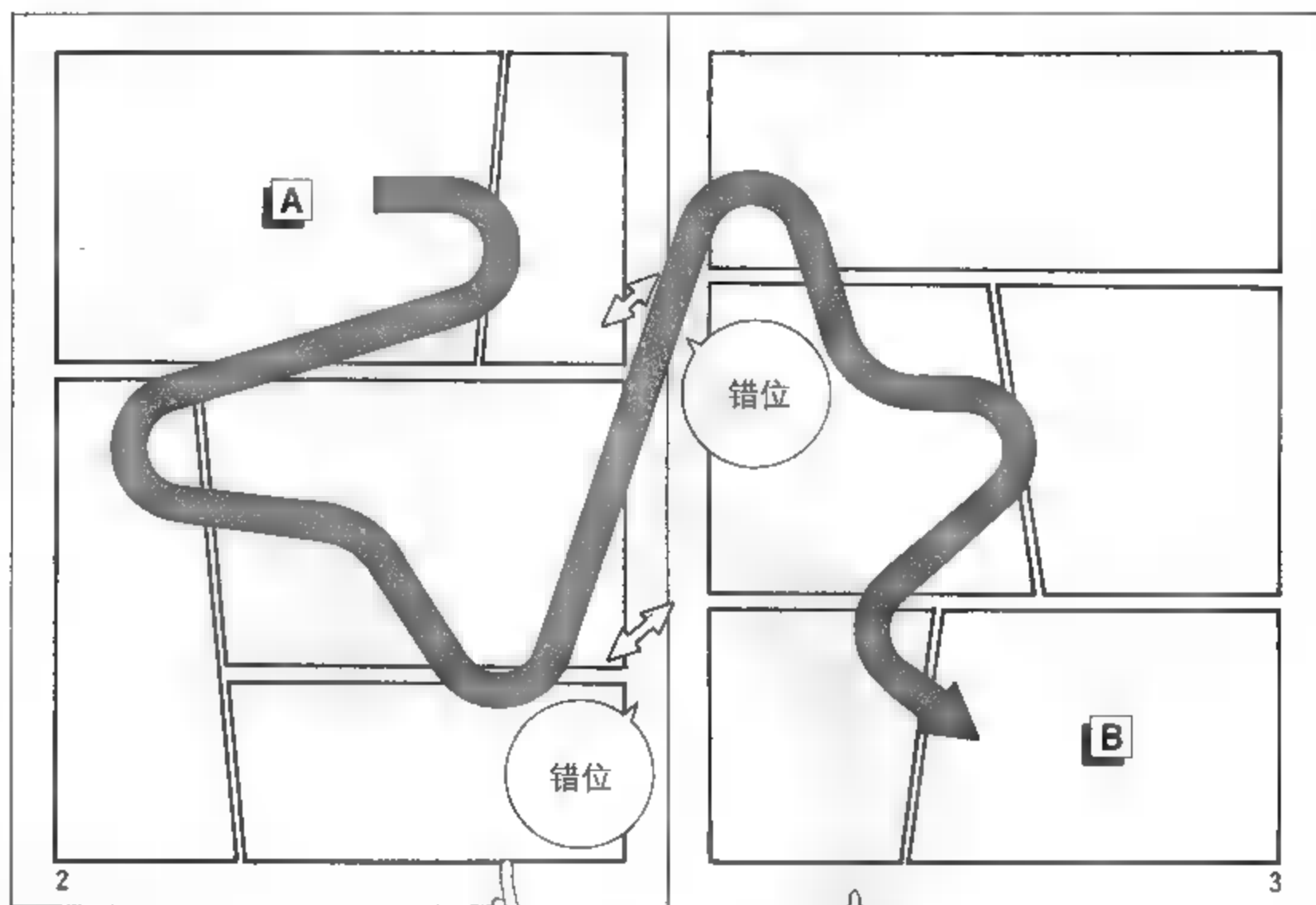
画面的基本表现

笔……
笔子小姐……
画二爷失踪了
是真的吗？

怎么样？
有意思吧
喂
笔子小姐
你会划分
画幅吗？

1. 翻开对页取平衡

当你把画好的作品拿到出版社，或者通过其他渠道请漫画杂志的编辑看作品时，是否注意到，编辑会将你的画稿两个对页摆在一起来看？

编辑为了明确编辑成画时画面的平衡，常翻开对页来看画稿。

画面的平衡，首先必须注意的是画幅的走向。为了使读者能够顺畅地阅读，有必要讲究画幅的组织。上图是不好的例子，页面画幅整齐排列，读者不知道该按怎样的走向来阅读。

西式从右往左翻的书，漫画按照从左(偶数页)到右(奇数页)，接着上而下的顺序来安排画幅。所以可利用左右对页画框的级差，整理画幅的自然走向。注意，日本画习惯从左到右翻，他们的漫画则从右到左安排。

2. 画框形状不同，动感也不同

变形画框使画面走向顺畅，可以让情节快速发展。特别是运用在动作场面，十分有效。

阿拓!!

咦!?

啊!!

3. 借出血除掉表现力不足的地方

出血可以有效地让视场放大，同时是防止画面单调、突出场景重点的十分有效的表现方法。组成上仅把画框扩大也能简单地表现。但是，不要以为表现方法方便就可以适用于所有话框。出血的应用要遵从表现和效果的原则。

喂

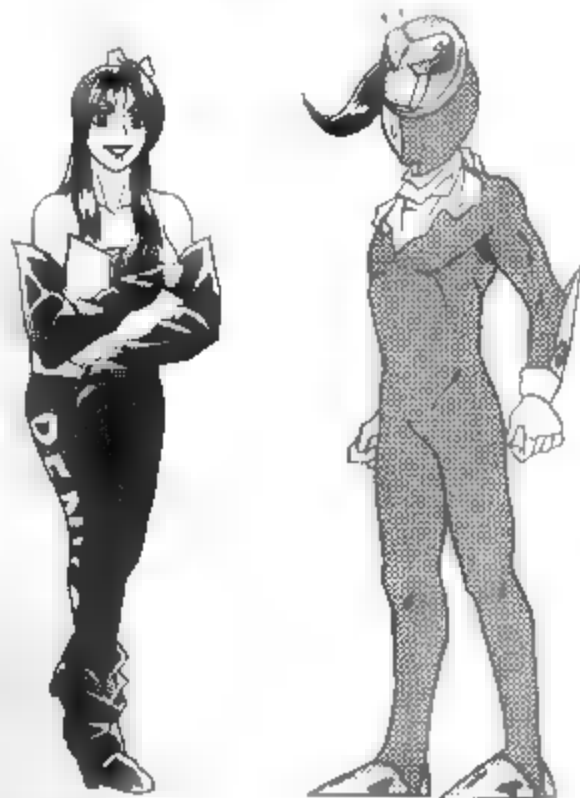
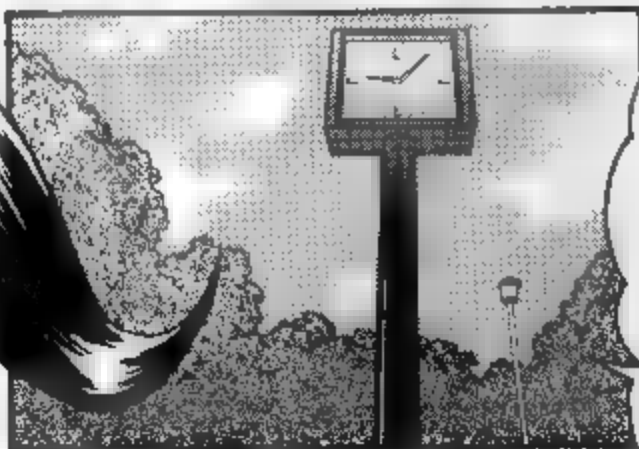
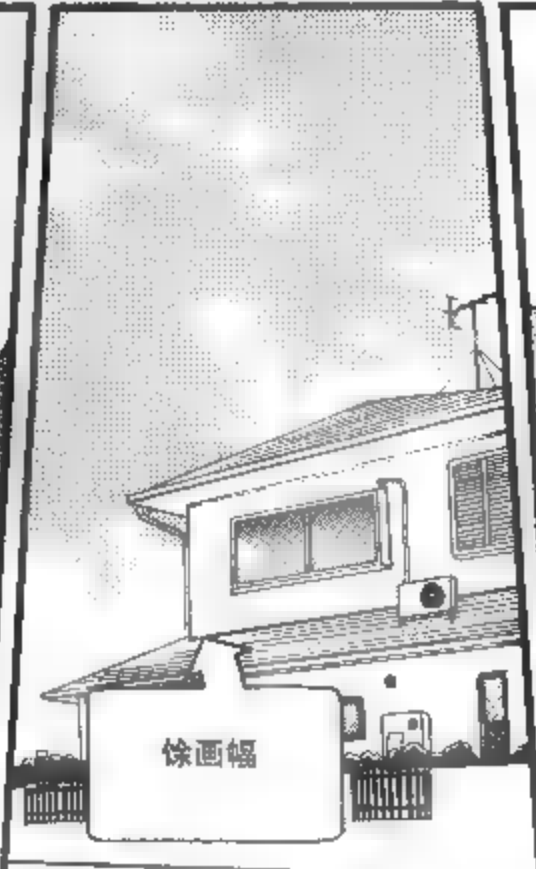
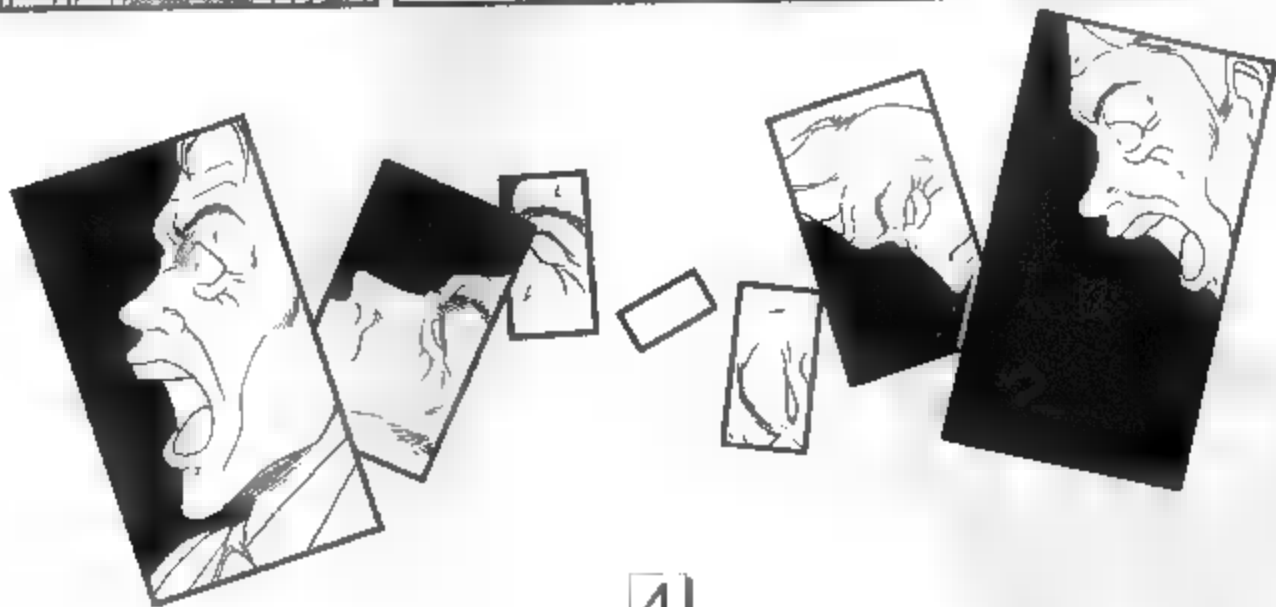
哪里是出血？

像这样不问青红皂白都出血的话，

专门的出血效果就白费了

出血
贴版口
装订口（页面装订一侧）不宜用出血
贴版口
出血
为强调视觉效果，将画幅交错安排成
出血和贴版口

4. 用画幅表现时间流逝

情节在推移,也就是情节中有时间存在。表现时间的流逝有各种各样的方法。通常用的最多的是馀画幅。馀画幅是指在情节中的各事件中插入的画幅,以调节情节发展进程。

在漫画中表现时间经过有很多种方法。试举几个基本的例子。

1 <画框间隙>

加大画框间隙,画一条线表示到下一场景的时间。

2 <馀画幅>

参照左图

3 <台词>

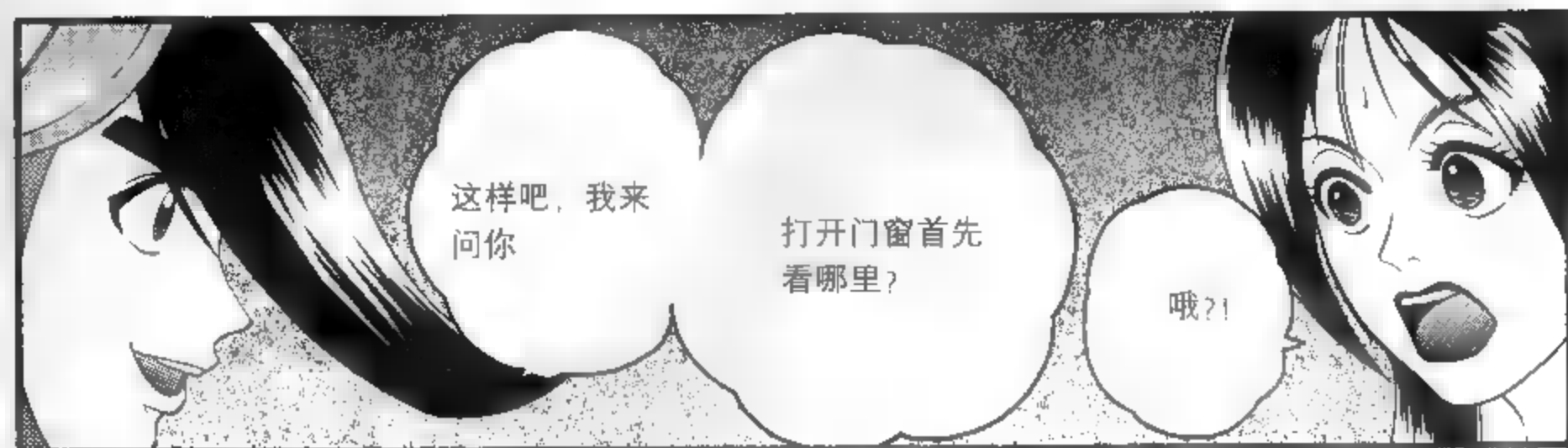
用角色的台词表现时间流逝,不如用绘画形式表现说服力更强。

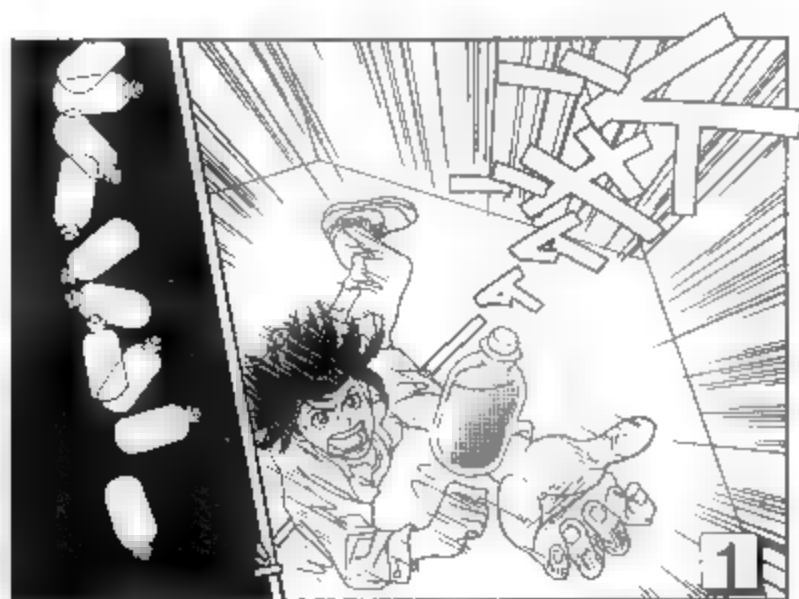
4 <图像渐入和渐出>

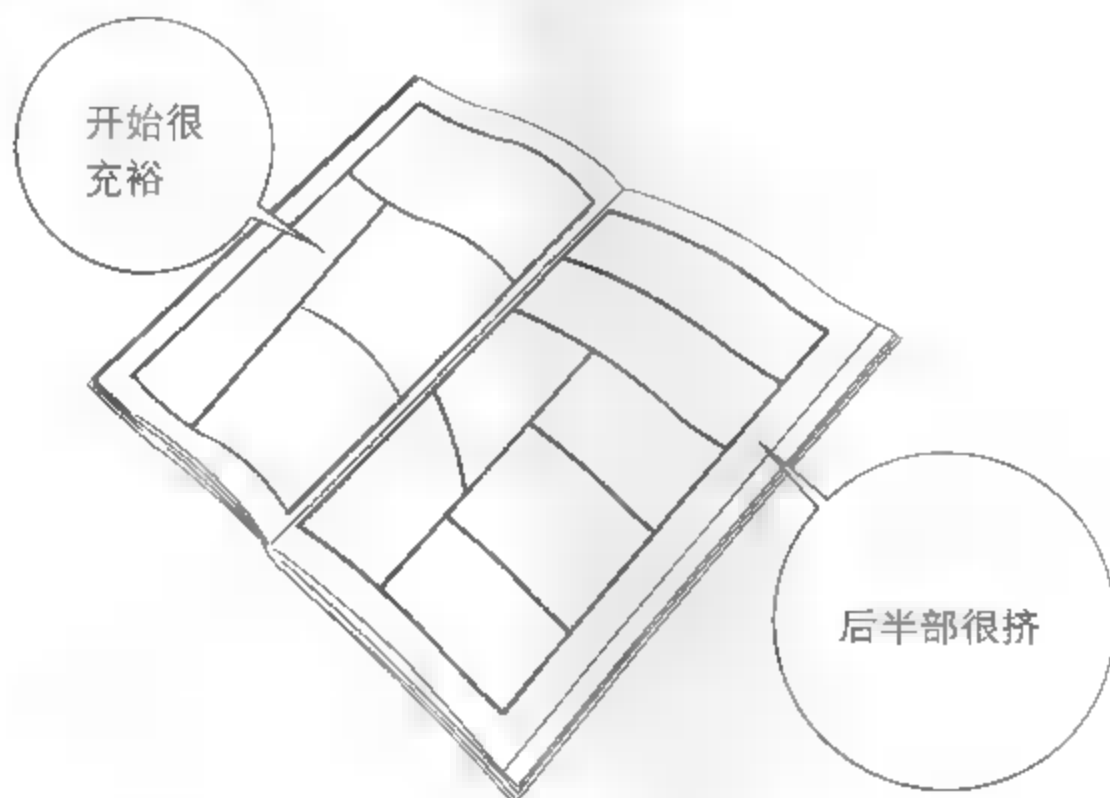
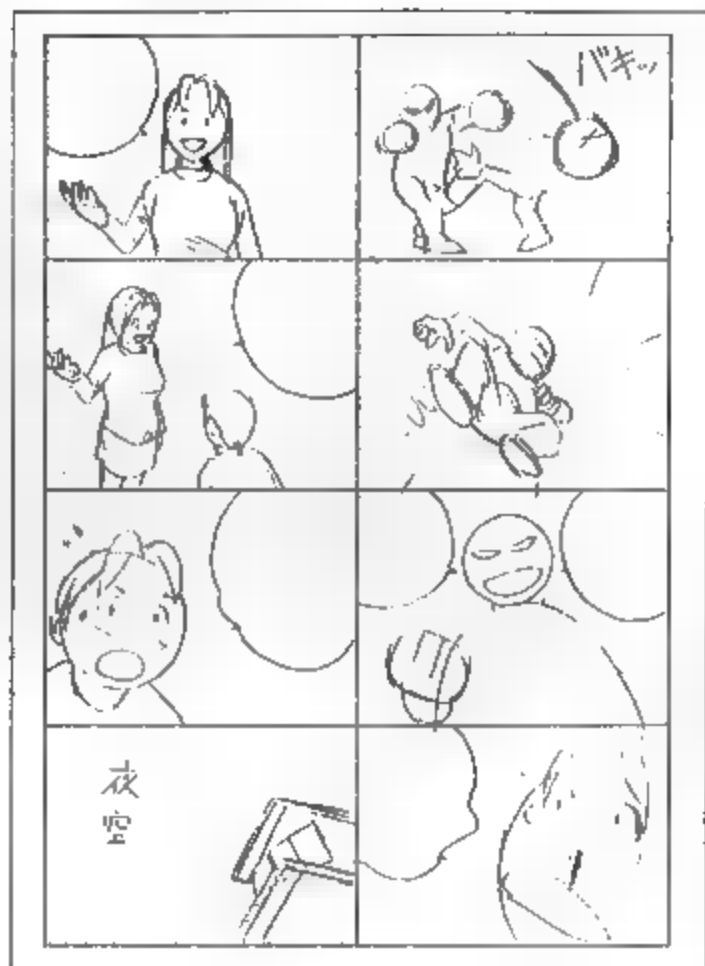
用连续画框来表现渐入渐出,可以体现出时间的流逝,

用于"睡着"和"晕过去"等场面,效果很好。

5. 利用开门见“画”心理

安排画幅时，会用到人类习惯的内在本能。这里指的是使用开门窗的行为心理来处理漫画翻阅，借以吸引读者的兴趣。

视线首先放在哪里？

视线总是朝向目标的，因此，开门窗的时候，视线通常都是朝向门窗里面。将这一行动心理转到翻阅漫画的心理，结果怎样？

翻漫画时，视线的目标最先放在上面图1的画幅，然后才阅读扉页背面的左页。视线最先处在的图1画幅，是读者对作品内容留下印象的地方。所以，如果这一画幅设计了精彩的场面，就能够使读者对整个作品抱有兴趣。接下来的图2画幅，是把读者兴趣引向深处的地方，在这里安排一些期待进展的画幅，读者便会入迷地翻阅下去。

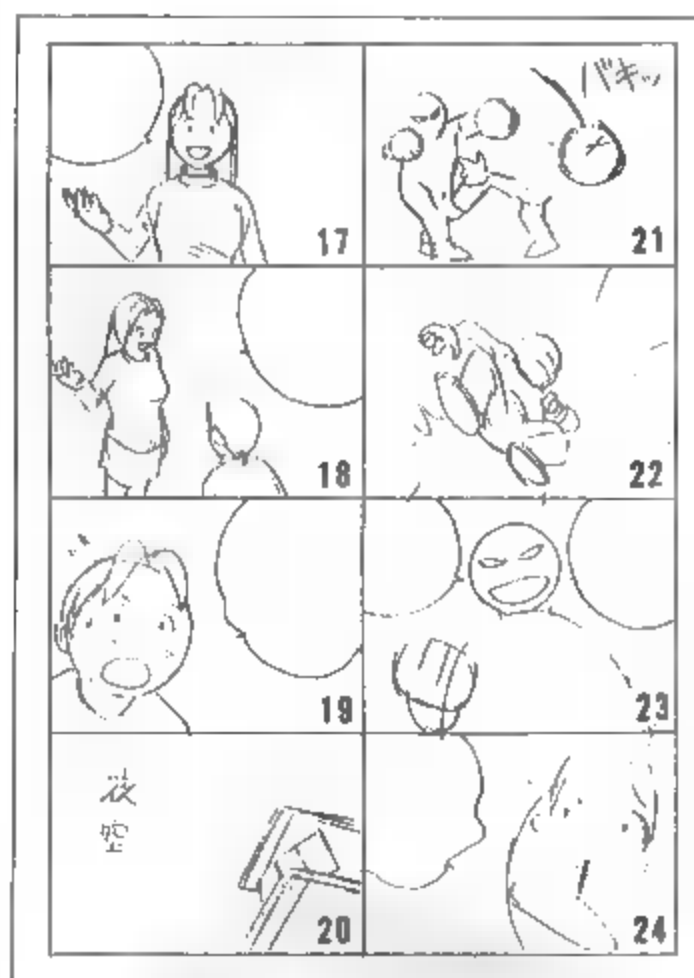
6. 用梗概图设计场景

梗概图(情节板)的画法因人而异。有人在笔记本上分画幅，有人在复印纸或广告的背面画，有人画得非常粗糙，有人像画底画一样画得很整齐，不一而足。但是，基本上所有的人都是在制作梗概图时完成画幅的组织的。经常出现开始画幅划分很顺利，但到后半部就出现页面不够的情况。结果高潮时场景变小，难以创作出理想的作品。

1.首先，梗概图用纸(笔记本纸)一张(页)，将画幅均分成6至8个，然后画出梗概图。

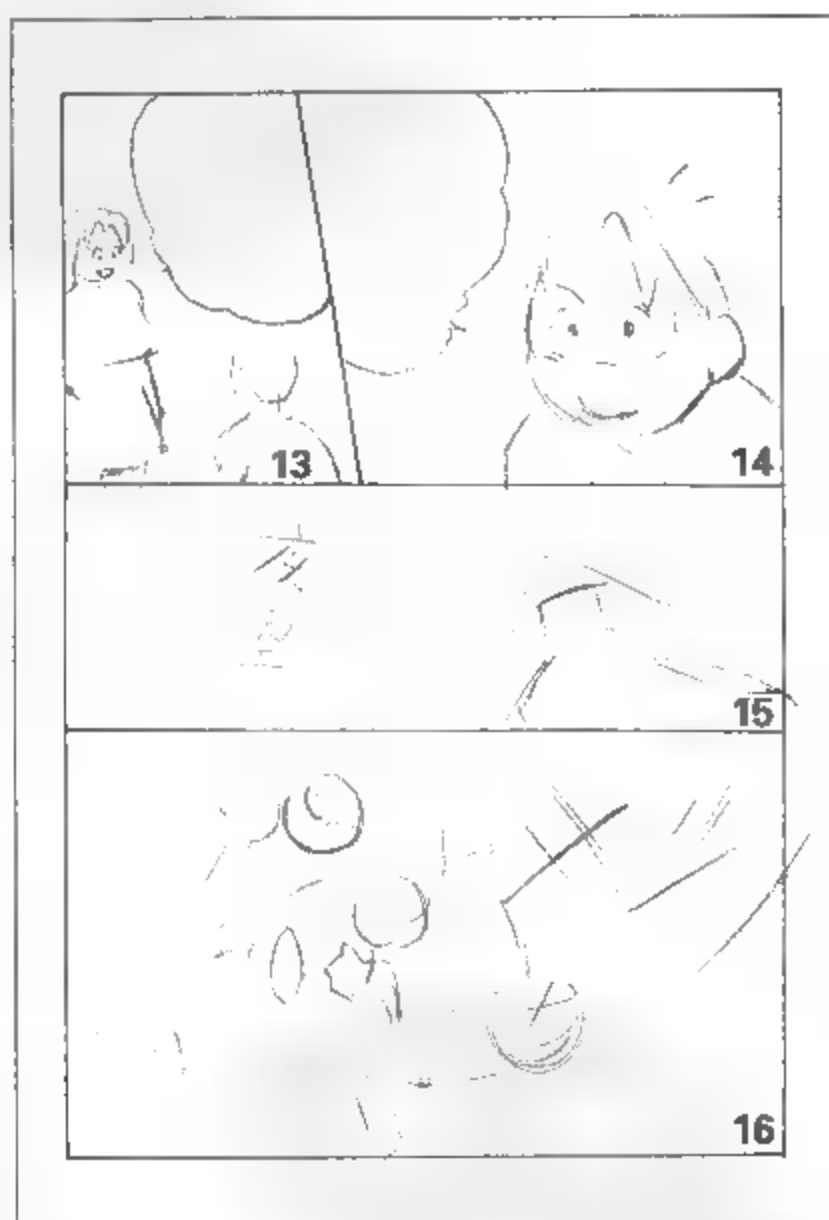
2.梗概图画完以后，编上画幅编号。然后，用总画幅数除以预计页数。

例如：(总框图数)÷(预计页数)

145画幅÷23页+扉页1页

=6画幅

(不能整除时，四舍五入)

3. 浏览整体，检查出需要强调和画大的画幅。

●检查时，按自己的方法做记号。

4. 以检查后标记的画幅为主来组织。用了大画幅时，安排不下的画幅转到下一页。例如17、18的画幅转到下一页时，下一页就要容纳8个画幅了。

第 5 章

漫画表现的基本

1. 站在角色的立场来表现

“把漫画画得更有意思......”，“想把故事表现得更有戏剧性......”谁都是带着这样的苦心来画漫画的吧。那么，究竟什么才是有意思的漫画呢？

要达到这一点，缩小读者和故事间的距离很重要。也就是说，对于处在客观立场而不参与故事情节的读者，让他们的客观带上某种程度的主观性。

漫画说到底是以主人公为中心牵系情节发展的。例如在主人公面前摆上障碍，让他采取行动，接着解决问题。

在这过程中，主人公具有的各种情感，要应付纷至沓来的情况，经历生气、悲哀、不安以及喜悦......，凭借主人公(或者其他角色)的感情与主题而产生共鸣，使读者进入情节中来。

为了说明上述定义，下面看一下“踩到香蕉皮”为主题的例作。图解在客观状态下主观视点的形成过程。

(踩到香蕉皮的一连串动作)

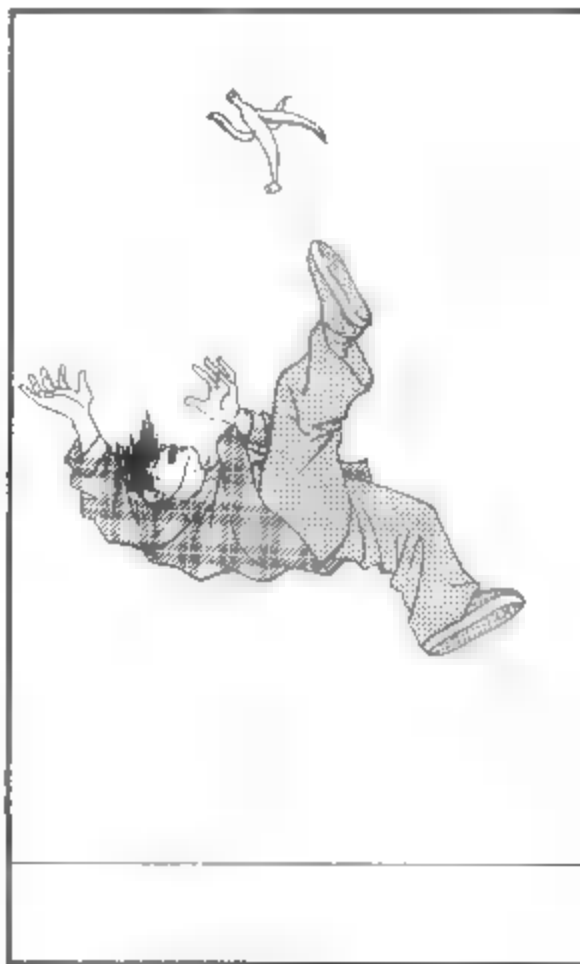
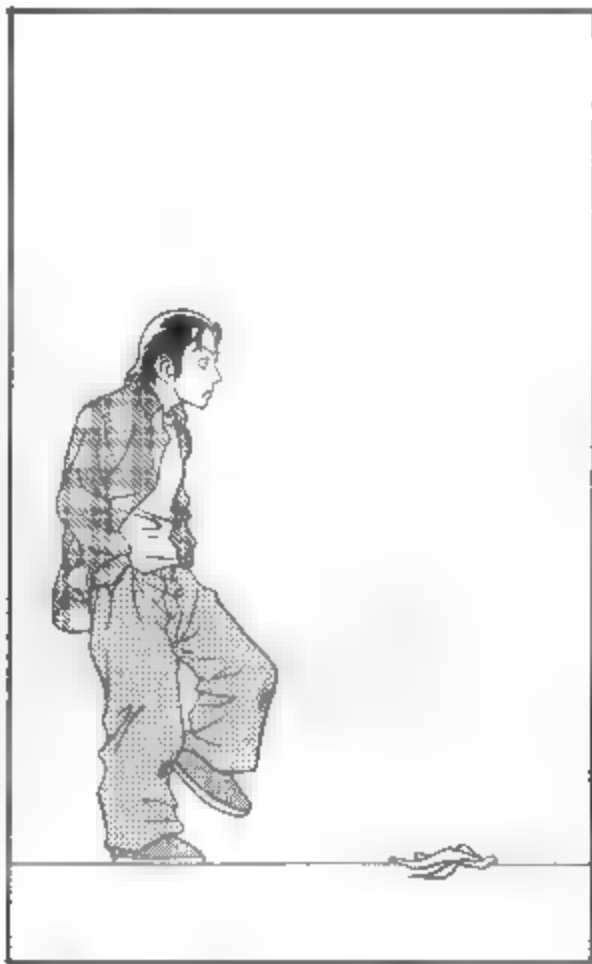
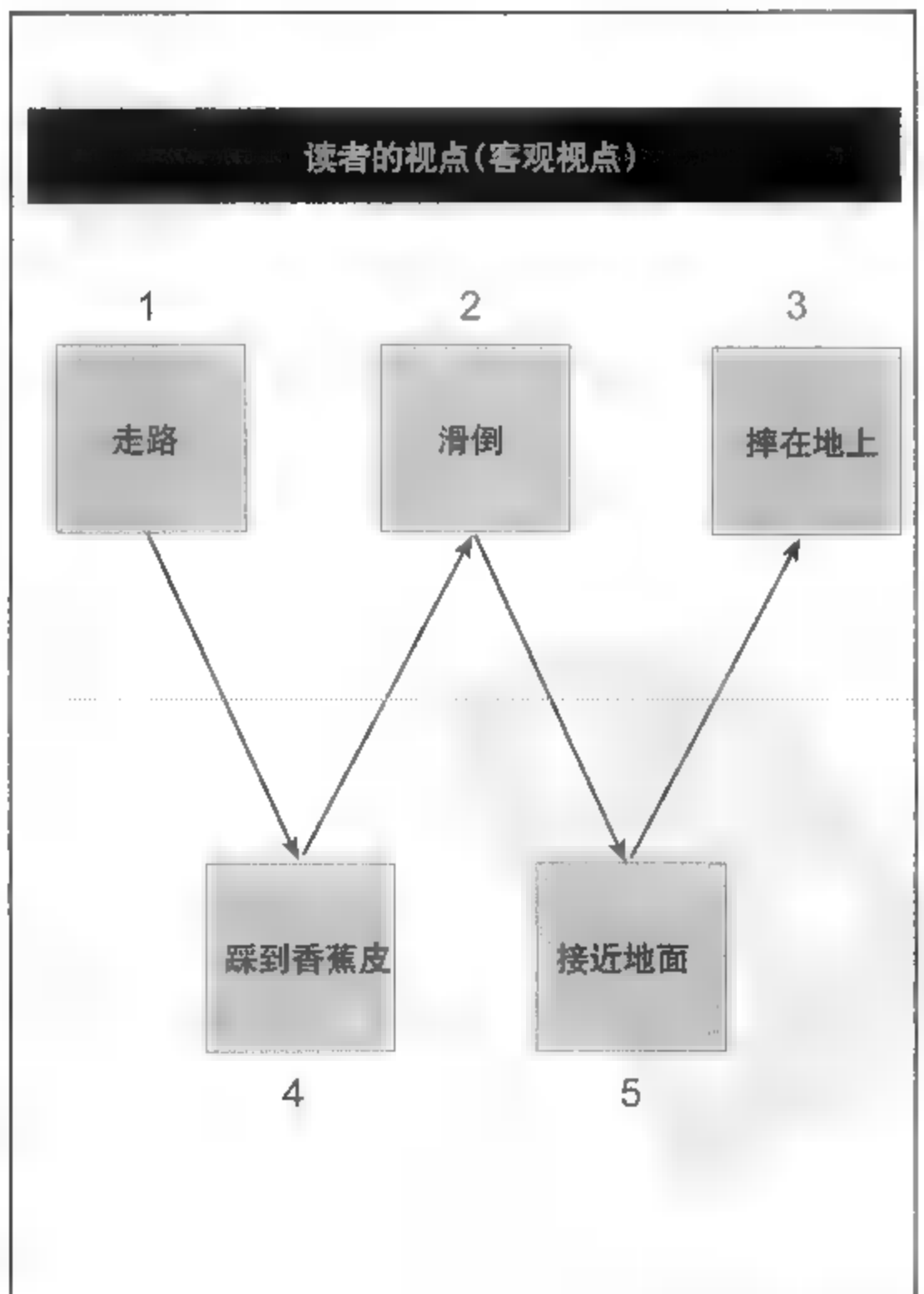
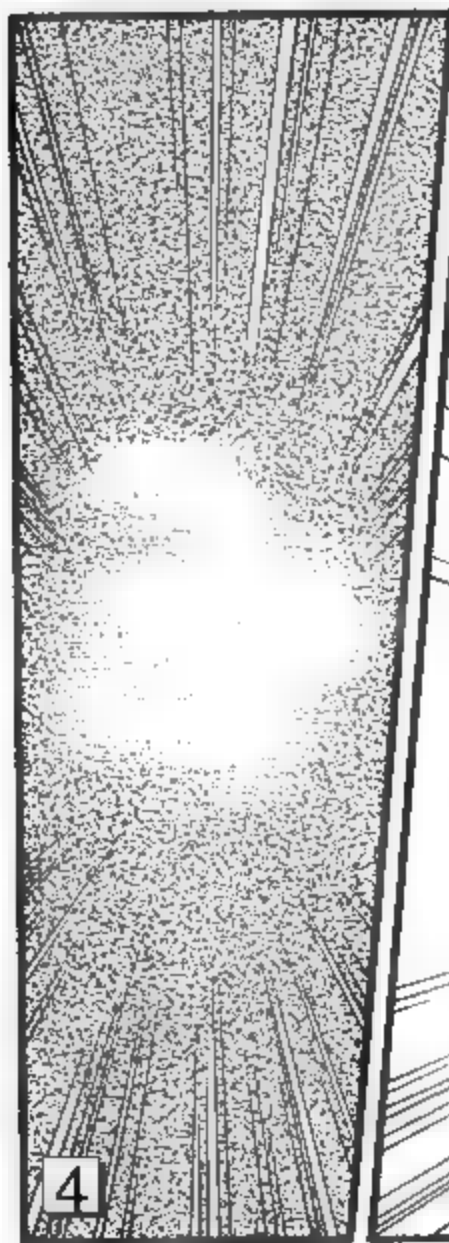
スドッ

有意思的漫画不仅仅是"读"和"看"

阅读故事

有意思的漫画

感受角色

看画

"感受"是很重要的

2. 初遇的震撼力

谁都经历过恋爱，恋爱的精彩之处不仅在于直接或隐蔽地表现多样化感情，而且能使人产生同样的感受。惟其如是，描写“恋爱”漫画时，必须把这种想法和感情真实地传达出来。

正因为这是谁都明白的事，所以必须把自己感受到的表现出来。

恋爱的事情光是说理是不够的，要有真实的表现力。

在恋爱感情上，把角色的心情直接地表达出来，容易得到读者的共鸣

恋爱表现其中的“初遇”场面非常重要

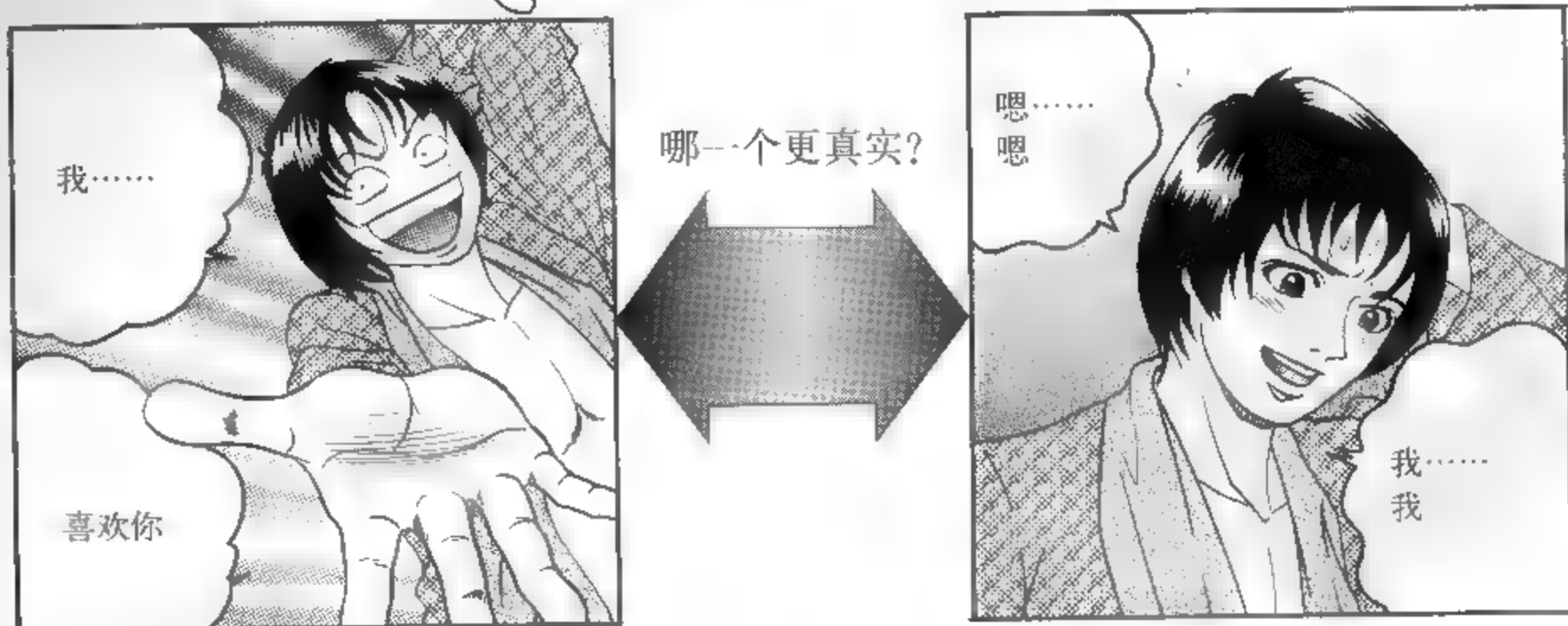
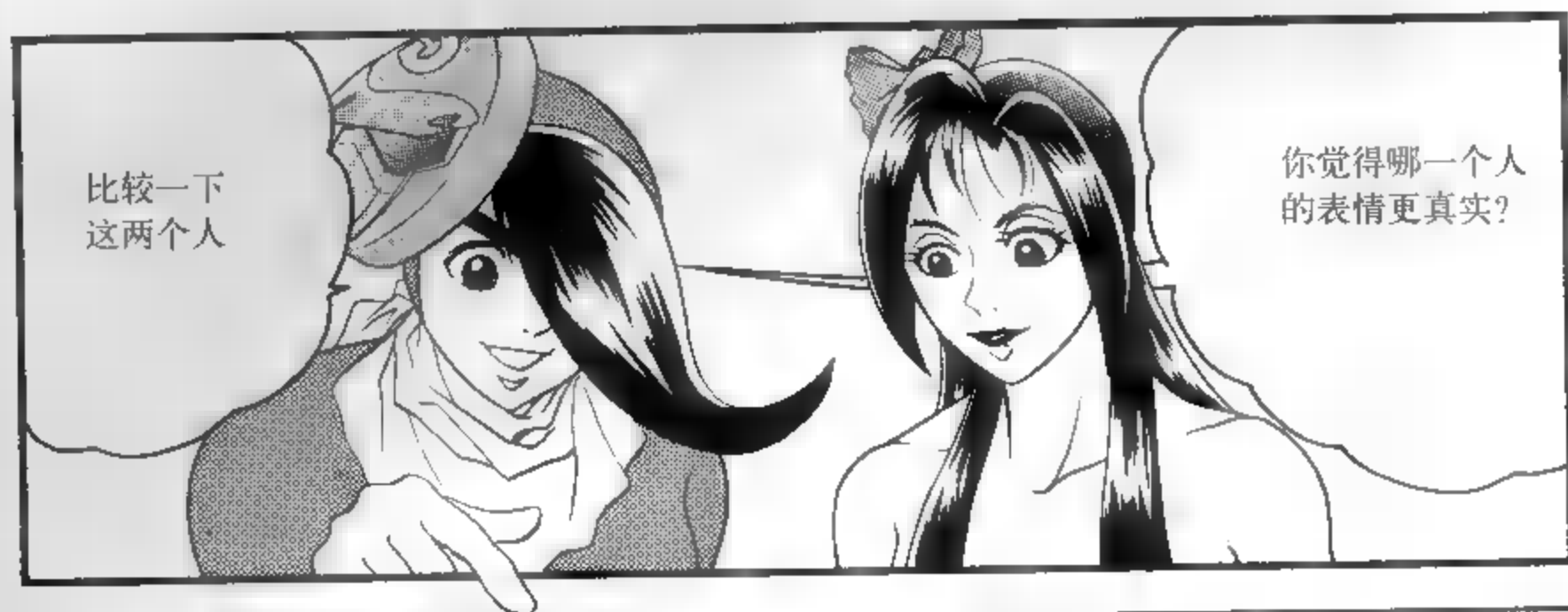
是啊！ 初次相会很兴奋的

这是论题以外的例子，虽然现实也并非没有人这样表白，但是这么简单地表达出来，情节便很难开展了。

どきっ
哇,美男子!!
和我交个朋友吧
……

恋爱漫画，主人公的目的非常明确，结果是只有“成功”或“失恋”。不管怎么说，恋爱漫画的魅力在于达到高潮之前的过程，即使是大团圆结局，关键的过程没有意思的话，故事整体，即作品本身也是不会得到好评的。

为了使过程有意思，故事情节发展需要有跌宕起伏，重点是在主人公面前建立各种障碍，诸如由于某种原因和状况无法接近心上人以及情敌作梗等，使读者关心故事情节的发展。然后通过画面中描写的主人公的想法，使读者产生直接而现实的共鸣。

如果将主观视点和客观视点巧妙组合的话，即使没有台词也能产生台词所不具备的影响力，场景也可以变得很戏剧化。

对对方的感情越强烈，越难将情感表达出来。轻易说出口的话反而显得不诚实，故事失去吸引力。现实的情节能够制造出台词所不具备的表现力。

无论如何，作为恋爱故事开始的“初遇”，其影响力不可小视。因为这一场面是漫画给人的第一印象。

要点1：初遇场面中两个人相遇的契机、影响力的大小将决定今后两个人之间的距离感。

要点2：大特写的效果(参照第2章第7节)，把角色的心旌摇荡放大地表现出来，让读者对情节的展开产生期待。

要点3：设计用大画幅，强调主观视点。这样使读者对她的印象产生共鸣。

要点4：抓长发的动作表现出“女人味”，引出其魅力，使她的感情基础更强。

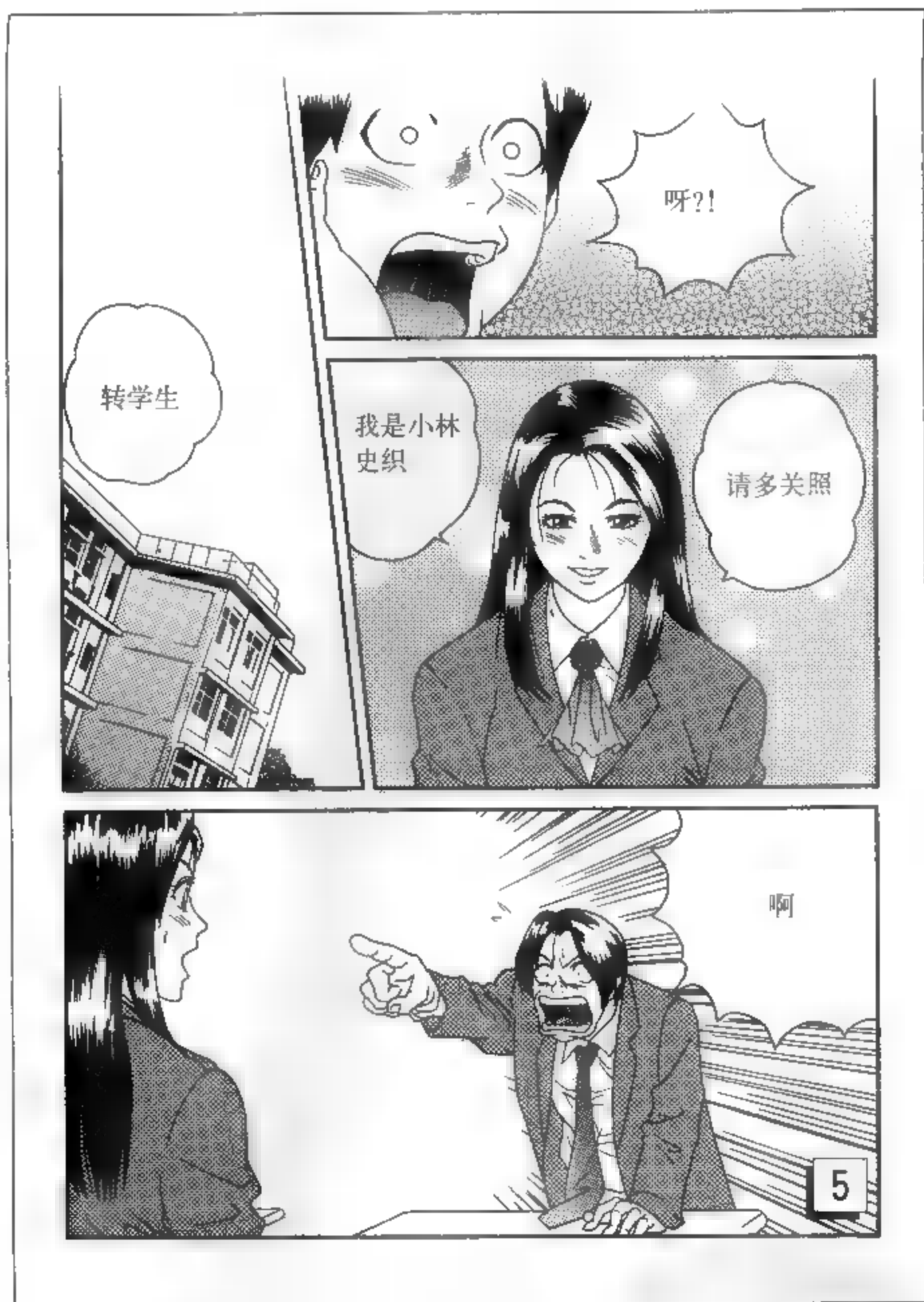
呀?!

转学生

我是小林史织

请多关照

啊

5

要点5:虽然老套,但要两个人的关系进一步发展,“再会”是非常有效的。由于有了图1要点,两个人的关系进展顺利,故事情节容易展开。

初遇场面对表现角色的震撼力很重要,这一点我明白。
……但是……
咦!?
恋爱不仅要诚实
有时候还需要热情和主动性
我觉得不仅如此……
这……这个……

什……
是什么!?

哎呀
太可怕了!?

喂,笔子,这是个好机会
要表现恐怖,打开那扇门看一看
不,不要……

没事！
万一有什么的话，我一定保护你

……
……
没有音响效果的漫画只
能通过画面的组成来表现恐怖感

通过犹豫不定的动作进一步表现紧张气氛
还是不敢开

好啊，用大特写
更有效果
好，现在就开始！

大哥……
我已经对女人死心了

我要努力学好漫画……

哎呀！不要过来
走开！！
呜哇！呜哇！！
这下好
了……
いやあああーっ

这里你看到的只不过是表现的一个例子
在表现上多多创意，你的漫画将变得更有意思
怎么样？所以说漫画不只需要技术，还要有表现力
尽情表现吧，你的漫画将会很有魅力
……唉!?
我的爱情表达呢？
……
……
哇!
不行啊
再——见——
THE END

卡通漫画绘画技法

漫画技法提升版

ISBN 7-5381-4725-x

定价：29.80元